576 KByte

C-64 AMIGA

1992/2




1990/1


1990/2


1990/3


1990/4


1990/5


1990/6


1990/7



1991/1



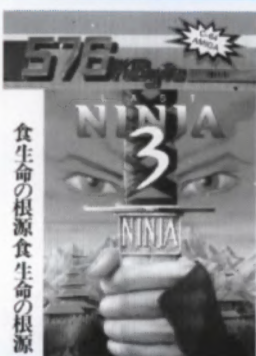
1991/2



1991/3



1991/4



1991/5



1991/6



1991/7-8



1991/9



1991/10



1991/11



1991/12



1992/1

TARTALOM

Újdonság * Újdonság

Mint már ígértük Temi egyre többet rajzol az 576 KByte-ba. Most az unalmas értékelést megújítjuk, egyik olvasónk okos tanácsára több humorral.

Ezért csűrtűnk egyet a hét fokozatú arckifejezésükön. Reméljük „veszitek az arcot" (a lapot).



576 Szupersztár



Ez igen!



Ez nem rossz!



Mint a nagy átlag



Ne erőltesd!



Csak a végső esetben



Borzalom!

Tehát most már arccal a program-leírások vegere.

576 KByte

1992/2. SZÁM

Felelős szerkesztő: Balogh Zsolt
Helyettes szerkesztő: Martin
Kiadja a COMGAME Gmk 1026 Bp., Fillér u. 4/b.

Fedélgrafika:
Temesvári Ferenc (Temi)
Levélcím: 1389 Budapest Pf. 132.
Terjeszti a Magyar Posta
Előfizethető: 576 Kbyte (COMGAME Gmk)
1389 Budapest Pf. 132.

ISSN 0865–8226
Novotrans Nyomda '92 • Felelős vezető: Várlaki Imre



CELTIC LEGENDS

Nagyon kevés szerepjáték volt eddig, amelyben a harc jól ki lett volna dolgozva. Nos, a Celtic Legends nem RPG, hanem stratégiai játék, olyan fantasy harc-rendszerrel, amelyet MINDEN eddig megjelent RPG megirigyelhetne.

Egy jó és egy gonosz varázsló áll szemben itt egymással seregeiket az egyszerű közkatonákon kívül persze sárkányok, démonok, trollok és egyéb fantasztikus szörnyek egyvelege alkotja. A háborúban a győzelmet apró, nyert csaták sorozata jelenti, amelyeket kis szigeteken kell megvívnunk a gonosz erőivel. A pályák persze egyre nehezednek, a sötét seregek fölénye egyre nyomasztóbb, akárcsak a Popolousban. A különbség itt csak az, hogy itt a negyedik pálya nehézsége felel meg a Popolousban kb. hetvenedikének. (Mivel kevesebb szint van, ugye azért a játék nem lehet gyorsabban végigjátszható...)

A játékot játszhatjuk egymás ellen is, ilyenkor bármelyik szigeten harcolhatunk. Ez egy igen jó tulajdonsága a játéknak, de egy ilyen menet igen hosszú ideig eltarthat.

A jó és gonosz között azon kívül, hogy a figurái hogy néznek ki, gyakorlatilag semmi különbség nincs, ugyanazok a varázslataik vannak, minden figura-erősségnek megvan a megfelelője a másik oldalon. Persze, azonnali előnyöket ill. hátrányokat jelenthetnek a terepadta lehetőségek.

A JÁTÉK KEZELÉSE

Amikor egy játékosra sor kerül, kap egy térképet baloldalt, amely a teljes pályát mutatja, várakkal, seregekkel, jobb oldalon pedig, egy nagy képernyőn kinagyítva látható a térkép egy részlete. Baloldalon alul látható, hogy melyik játékosnak hány varázslatpontja van, tőle jobbra vannak a vezérlő ikonok. Ezek jelentése sorban a következő:

1. Kérdőjel. Lekérhetjük egy egységünkről, hogy milyen figurák vannak benne, és ezeknek milyen tulajdonságai vannak. Minden figurának van ereje (támadás), ügyessége (védekezés), tapasztalata (szint), varázslat-szintje (milyen erős varázslatokat tud), és staminája (életerő). Mint látható minden figura gyűjthet tapasztalatot ellenfelek leölésével, így jobban fog harcolni, ill. nő a varázslat-szintje.

2. Nagyító. Ezzel nagyíthatunk ki egy helyszínt. Ilyenkor idézhetünk új szörnyeket varázslóinkkal, ill. beállíthatjuk figuráinkat úgy, hogy felkészültek legyenek egy esetleges támadásra.

3. Csizma. Ezzel mozgathatjuk egy egységünket. Vigyázat a trollt/küklopszot tartalmazó egység lassabban mozog! Minden egységnek 6 mozgáspontja van. A hegyen való átkelés természetesen több mozgáspontba kerül, mint a síkságon való lépés.

4. Megosztás. Ezzel tudunk egy seregből kettőt csinálni vagy kettőt egyesíteni. Hátránya, hogy ezután a két egység közül egyiknek sem marad mozgáspontja.

5. Vár. Ha legalább 2000 varázslatpontunk van, építhetünk várat.

6. Lemez. Visszalépés a főmenübe.

7. Ok. Lépés befejezése.

Ha olyan mezőre lépünk, ahol ellenséges sereg áll, harcra kerül sor. Először mindig a támadó lép. Minden figura annyi tevékenységet folytathat, ahány mozgáspontja van (trollnak, küklopsznak, arkangyalnak és démonnak 1, a többieknek 2). Ez vagy egy varázslat elmondása, vagy átlépés a szomszéd mezőre. Ha ellenséges szörnnyel kerülünk egy mezőre, figuráink megverekszenek. A stamina, erő és ügyesség függvénye, hogy ki nyer (a kiválasztott figura tulajdonságai a képernyő szélén, egymás alatt vannak). Minden megölt ellenségért 1 tapasztalati pontot kapunk, amely fontos vitális fejlődésünk szempontjából. A lépés és harc felgyorsítható a jobb oldali alsó ikonnal (FAST WALK).

VARÁZSLATOK

Varázsolni úgy lehet, hogy a figuránkra egymás után kétszer ráclickelünk. Ilyenkor felül megjelenik a varázslatok listája. Minél magasabb a varázslatszintünk, annál többféle varázslat közül választhatunk. Minden varázslat pontba kerül. Bármelyik figuránk varázsol, az ára a közös pontból kerül levonásra. Varázslatpontunk baloldalt, alul látható.

A legegyszerűbb varázslat a fireball, minden varázslónk tudja. Szintünktől függően vesz le hp-t az ellenféltől. Egyszerű varázslatok még a weakness, clumsiness, és az inexperience, amelyek az ellenfél erejét, ügyességét ill. tapasztalatát csökkentik. Jó varázslat még a contagion (fertőzés) amellyel betegséget te[illegible]etünk az ellenség soraiban. Minden körben a beteg figura továbbadja a kórt a mellette állóknak. Az invisibility egy igen veszélyes védekező varázslat, csak végső esetben használjuk, (pl. ha van egy sok XP-t gyűjtött figuránk, akit nem akarunk, hogy meghaljon, és van még elég egyéb emberünk, aki megnyeri a csatát), mert utána már nem léphetünk azzal a szörnnyel, akire ráraktuk. A care gyógyít, még max. fölé is. A vampirization leszedi az ellenfél összes hp-jét és átadja nekünk. Egy fireball-lal kombinálva biztos ölés. A paralyzation lebénítja az ellenfelet, a detection megmutatja a láthatatlant. Egyik legkeményebb (de igen költséges) támadó varázslat a lightning.

A teleportation jelentése nyilvánvaló, de itt magasabb szinten nemcsak magunkat, hanem egy figuránkat is teleportálhatjuk. Az incanationnal idézhetünk be új figurákat. Ennek feltétele, hogy egy pentagram melletti mezőn álljunk (tehát várban vagy kövekkel körbevett szent helyen), és a varázslóval együtt nyolcnál kevesebb figuránk álljon azon a mezőn. A transformation-nel átváltoztathatjuk magunkat vagy egy másik figurát erősebbé, de ez csak a harc időtartamára érvényes.

Minél több vára van az embernek, annál többet nő a varázslatpontja egy körben. A legkomolyabb pontnövelést egy kőszentély tartása jelent. Az ilyen szentélyekben mindenki hatékonyabban tud varázsolni. A vár tartása is nagy előny, mert várostromnál a támadó nem tud varázsolni!

FIGURÁK

A beidézhető figurák (jó/gonosz):

Katona/Goblin: Nagyon gyenge, töltelékfigurák, gyalogok.

Lord/Ork: Gyengék, de nagyon hatékonyak várostromnál, mert mozgékonyak, és kevés pontba kerülnek.

Varázsló: Gyengék, de nagyon jól tudnak egy várat védeni. Ha pedig néhány XP-t szereznek, és megerősödnek, szintjük akár még a fővarázslóét is meghaladhatja!

Küklopsz/Troll: Nagyon erősek, de lassúak. Önmagukban semmit sem érnek, mert egy ide-oda teleportálgató varázsló egyedül le tudja őket mészárolni.

Angyal/Csontváz: Jó varázslók és közepes harcosok. Ha jóval előbb csinálsz angyalokat, mint ellenfeled, már félig nyertél. Előfordult már, hogy egy angyalom olyan erős lett, hogy arkangyalt is tudott idézni!

Hidra/Sárkány: Nagyon kemény harcosok, mozgékonyak. 4 Hidra és 4 angyal talán a legefektívebb kommandó.

Arkangyal/Démon: Szuper harcosok, nagyon ellenállóak a varázslatokkal szemben. Emellett maguk is tudnak varázsolni. Egy hátrányuk, hogy lassúak. No de miért is gátolná ez azt, aki teleportálni is tud?



NÉHÁNY TIPP

A főmenüben célszerű a SAVAGES opciót beállítva hagyni. Ilyenkor a játékban kóbór szörnyek (kobold, minotaurusz, kígyó) jönnek elő a kőszentélyekből. Ezeket írtva, fővarázslónk gyorsan elérheti azt a szintet, hogy angyalokat és hidrákat idézzen. (Ki-be lépkedünk a kőszentélyből). Ha elég távol vagyunk az ellenféltől, ez még nagy kezdeti hátrány esetén is biztos győzelemhez vezet. A barbárok egy idő után elfogynak.

Célszerű a játék elején minél több várat elfoglalni, ha nincs, tartalékolni varázslatpontot, hogy építhessünk. Így a későbbiekben gyorsabban nő a varázslatpontunk. Várostromra legjobbak a lordok és a hidrák, varázslót és küklopszot nem érdemes vinni.

Edzünk be néhány varázslót (vagy ha lehet angyalt), úgy, hogy sok tapasztalatuk legyen. Méltó ellenfelei lehetnek még az ellenfél fővarázslójának is.

Varázslónak jó módszer, ha ide-oda teleportálgat, és közben az ellenséget vámpirizálgatja. Vigyázni kell azért a varázslatpontra!

Végezetül, figyeljük, a gép hogy lép, hogy állítja fel a figuráit, milyen taktikákat alkalmaz. Tőle tanulhatunk a legtöbbet.

Mike Murphy



AMIGA



Advantage Tennis

Bár nemrégiben foglaltuk össze az eddigi legjobb teniszprogramokat, most mégis vissza kell térnünk ehhez a témához, hiszen az Infogrames egy újabb trónkövetelőt húzott elő kalapjából.

A játékban a sok, már megszokott tulajdonság mellett új lehetőség, hogy az egyes ütéstípusoknál nemcsak azok erősségét, hanem módját (egykezes, kétkezes, alsó vagy felső) is beállíthatjuk. További érdekesség, hogy a versenysorozaton a ranglistán elért pontjaink számán túl pénzünket is gyarapíthatjuk.

Számomra teljesen új volt az a mód, ahogy a programban a mérkőzéseket látjuk. A kamera ugyanis nem ragad le az alapvonalnál, hanem állandóan követi emberünket, így az egész játék sokkal látványosabb, élethűbb lett. Az irányítás egyébként a régi: ha a tűzgombot lenyomjuk, a kart tologatva állíthatjuk be az ütés irányát. A mérkőzések előtt természetesen megválaszthatjuk a pálya talaját és a meccs hosszát is. A játékot egy vagy két személy játszhatja.

A program egészen érdekes megjelenítési módja, kiváló grafikája és hanghatásai miatt mindenképpen megérdemli figyelmünket.

Újra itt van

A PSYGNOSIS cég a Lemmings sikerén felbuzdulva állítólag vadul kódolja az újdonságokkal teli Lemmings 2-t, de addig is, amíg elkészül, kiadtak két extra változatot – tudvalevő, hogy ezeket a kis állatkákat nem lehet megállítani.





Az „Oh-No! Mоře Lemmings", holott egymagában betölthető, egy data discnek fogható fel: 100 új pályát tartalmaz, melyek lehetőleg még agyafúrtabbak a régebbieknél. Olyan hangzatos nehézségi fokozatokat választhatunk, mint: Tame, Crazy, Wild, Wicked, Havoc! A játék egyébként grafikailag is, tartalmilag is egyezik nagy elődjével (a kicsikék ugyan azokat a dolgokat tudják, mint eddig, tehát a program NEM a Lemmings 2. Abban állítólag vadabb lehetőségek lesznek), azoknak ajánlom, akik a régi Lemmings pályáit már egytől-egyig végigcsinálták. A másik darab, az „X-mas Lemmings" külön a karácsonyi piacra készült, s emiatt jóval bájosabb, mint az „Oh-no!". Jóval kevesebb szintet találunk benne, s csak egy fokozatot, de a grafika mindenért kárpótól: majdnem berosáltam, amikor megláttam a menetelő kis mikulás sapkás formákat! A háttér és a keretrajz is karácsonyi hangulatú – hó és hó mindenütt, elvétve egy vígan pattogó hóember, piros sapka, fenyőág vagy néhány színes lampion. Ezen változat pályái sokkal mulatságosabbak és persze hosszabbak is, mint a megszokott, de hát a Lemmingeknek is lehet egyszer karácsonyuk (KJINLJCCCU)!



by B

AMIGA



Kit ne vonzanának a misztikus, középkori Japánról szóló legendák, a szamurájok, sárkányok és mágia világa! Sok játék merít ötletet ebből a témakörből, akárcsak a legújabb mászkálós-verekedős játék, a First Samurai is. A gonosz démon elpusztítja a fiatal szamuráj mesterét, mire az a Varázsló Mágus segítségével követi az alvilági teremtményt az időn keresztül, hogy bosszút álljon.



THE FIRST SAMURAI

A játék neve tulajdonképpen egy szójátékból ered. A szerzők ugyanis a Last Ninja írói. Új játékuknak olyan új nevet akartak adni, amely azért utal az előző munkájukra. Így lett a Last Ninjaból First Samurai, aztán már csak egy bárgyú történetet kellett hozzá kitalálni.

A varázslatos háttérgrafikával, élethű animációkkal, hangulatos zenével megáldott program akár egy profi játéktermi játék is lehetne. A játékos figurája jónéhány ütést, rúgást, kardvágást tud anélkül, hogy ez az irányítást megbonyolítaná. Ellenfelei gonosz harcosok, sárkányok és egyéb alvilági szörnyek. Az ügyességi rész mellett kalandjátékba való feladatokkal is szembe kell néznünk. Sok tárgy megfelelő helyen való használata, a mágiába vetett bizalom alapvető feltételek a sikerhez. A játéknak négy pályája van, mindegyik végén szembe kell néznünk a szokásos pálya-végi ellenféllel. Minden pályán négy tárgyat kell összegyűjtenünk ahhoz, hogy a végső fenevaddal szembenézhessünk. Az első szinten négy farönköt kell összeszednünk, hogy a vízesésre rakva őket, átgyalogolhassunk és megküzdhessünk a sárkánnyal. A második szinten négy vizeskosár megszerzése a feladat, amelyekkel eloltjatjuk a pókrobothoz vezető tűzfolyosót. A harmadik szinten hatalmas sziklákra van szükségünk, amelyekkel a szellemekhez vezető úton a hegyes vastüskéket csorbíthatjuk ki. Az utolsó pályán villámokat kell gyűjtenünk, amelyekkel magát a démont hívhatjuk ki.

A játék elején mindenféle felszerelés és fegyver nélkül indulunk. A bal oldalon, alul a kéz mutatja, mennyi energiánk van. Középen jelennek meg majd a felvett tárgyak. Ha lecsapdossuk ellenfeleinket, honour pontokat kapunk, amelyet jobb oldalt a kard jelez. Ha ez elér a feléig, megkapjuk a szamuráj igazi fegyverét, a kardot. Ekkor már felvehetjük a különböző tárgyakat. Ezek közül a tőr és a balta távolsági fegyverek, amelyeket a tűzgomb lenyomásával (joyt nem kell nyomni) aktiválhatunk. Ugyanígy használhatjuk a lámpást, amely a rejtett tárgyakat mutatja meg, és a csillagot, amely nyomkövető lövedékként fogja ellenfeleinket levadászni.

Energiánkat elemózsiáskosarak felszedésével (azaz szétverésével) pótolhatjuk. A pályákon mágikus korsók vannak bizonyos időközönként lerakva. Lefelé húzva a kart, áttölthetünk ezekbe energiánkból. Ha meghalunk vagy teleportálunk, a legutóbbi ilyenhez kerülünk vissza. Ha kardunk eléri teljes hosszát, akkor vehetjük fel a harangokat. A harang segítséhével (tűz+le vagy SPACE) idézhetjük meg a Varázsló Mágust. Erre szükség van kőomlásoknál, tűzoszlopoknál, nagy távolságok áthidalásánál ill. a pálya végi akadályoknál. A kőomlás ilyenkor eltűnik, a tűzoszlopot eső oltja el, szakadékok felett varázshíd keletkezik, a pálya végi akadálynál pedig működésbe lépnek az összegyűjtött speciális tárgyak: a vízesésnél a farönkök a vízre szökkennek, a tűzfolyosónál az edények eloltják a tüzet, a tüskéket kicsorbítják a kövek, a démonba beleállnak a villámok. Eredményünket bármikor lekérhetjük a B gombbal.

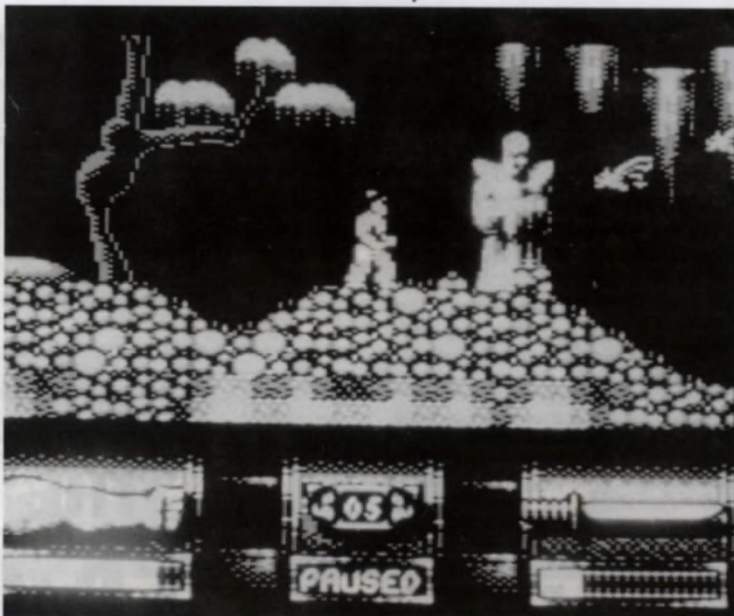
NÉHÁNY TIPP

Az első pályán jobbra indulunk. Ahol vékony a padló, szét kell vernünk a karddal, és le kell esni. Ha még lejjebb indulunk, hatalmas kőidol indul meg felénk. Ezt egy kardcsapással meg lehet fordítani, de ha ügyetlenek vagyunk, egyből eltaposhat! Jobbra egy újabb idol elkerülésével, szerezhetjük meg az első farönköt. Egy lelógó faoszlopra felugorva juthatunk be egy kis szobába, ahol van egy harang és egy üvegcse. Az üvegcsékkel teleportálhatunk vissza a legutoljára megjelölt korsóhoz. Ha tovább gyalogolunk keletre, lemászhatunk a vízeséshez. Itt egy kősárkány köpdösését elkerülve szerezhetjük meg a második farönköt (az ilyen sárkányokat könnyű kijátszani, mert mindig felváltva köpnek és pihennek). Visszamászva, a tűzoszlopot egy harang használatával oltsuk el. Az elhasznált harang rögtön pótolható a vízesés fölötti barlangplafon megcsapkodásával. A tűzköpő sárkányok alatt átosonva, ugorjunk le a köpködő béka alatt a lukba. Átugrálva és hátulról legyűrve a lesből lövöldöző ellenfelet, ugorjunk le a kürtőbe, középen maradva, de a legvégén lavírozzunk balra. Balra felmászva, a padlót úgy kell szétverni, hogy pont az oszlop tetejére essünk. Innét egy balra ugrással, a falat szétverve mehetünk tovább. Essünk le, majd középen balra. Tovább le, balra, fel, balra, harang, és megvan a harmadik fatörzs. (Itt útközben rengeteg extra nyalánkságot lehet találni, de ezt most nem részletezem). Teleport vissza. A negyedik fatörzsért egy nagy emelvényre kell felmászni, ahonnét rengeteg pók potyog le. Ha azonban a középső köveket kivágjuk, középen biztonságban ugrálhatunk a tetejéig, ahonnét balra, egy platformon van, amiért jöttünk. Jobbra a tűzön túl van a vízesés, ahol egy harangot használva, kirakhatjuk a fatörzseket. Ezután következik a sárkány. Itt a legjobb technika, ha felállunk a bal oldali farönkre, és mindig, amikor a sárkány elég közel jön, felugrásból megcsapjuk a fejét. El se lehet a dolgot rontani, elég neki kb. 10 ütés. Azután halleluja!

A többi pályát nem írom le részletesen, mert nem akarom senki szórakozását elvenni, csak néhány tippet adok.

A második pályán van egy nagy szakadék, itt használjuk a harangot. (Mindenhol, ahol a harangot használni érdemes, megjelenik a Varázsló Mágus feje.) A tüskék után, ha balra átugrunk, van egy kaja a földön. Ha ezután leesünk jobbra és visszamegyünk, újra ott a kaja. Állandó gyógyulási lehetőség. A vizesedényeket csak akkor használjuk, amikor már megvan mind, különben elfogyhatnak a harangok. A pókot a pálya végén, ha ki tudjuk szorítani balra a képből, nem tud lőni, a dolog szimpla kivégzéssé fajul.

A harmadik szinten is van egy kajapótlási hely, a második tüske után, a földön. Itt úgyis építenünk kell haranggal egy lépcsőt, azon felmászunk, majd visszaesünk, és újra ott a kaja. Ezen a pályán sokszor vissza kell teleportálnunk az elejére, mert másképp nem tudunk felmenni. Az egyik kő rögtön a másik mellett van, a falban elrejtve! A pálya végén, a tönkretett tüskék tetejére ugrálva juthatunk el a szellemekhez. Ezekből elég sokat le kell verni, de ha meghalunk, nem kezdődik a számolás előlről.



A negyedik szinten ide-oda kell teleportálgatni a villámok megszerzéséért, még az első pálya legelejére is visszakeveredhetünk (ha netán kevés a harangunk). Ez a szint aránylag rövid, de van benne néhány kemény ügyességi rész. Ennek ellenére valószínűleg rögtön elsőre vagy másodikra eljutsz a pálya végére. Miután belelőttük a villámokat a démonba, nekünk jön, a kardját lengetve. A lövedékeinket mind kivédi, tehát csak karddal lehet megsebezni. A leghatásosabb módszer, ha mindig átugrunk a feje fölött, és közben lefelé rácsapunk a karddal. Ennek ellenére el fogunk veszíteni néhány életet, amíg megöljük (ha nem mindet).

Manapság nagyon kevés jól játszható játék jelenik meg, egyike ezeknek a First Samurai. Manapság sok szoftver cég úgy akar jó játékot csinálni, hogy telepakolja a programját digitalizált grafikával, és ezért a játék állandóan töltöget. Az FS a régi, jól bevált programozói fogásokat alkalmazza (blokkokból épül fel a pálya, részekből a figurák), amitől ugyan kétségtelenül több munka van az elkészítésével, de jóval kevesebb helyet foglal. Emellett fantasztikusak a hangeffektek, jó a zene és a grafika, és az egész egy szórakoztató játék.

Mike Murphy



C–64

AMIGA

Knights of the Sky kontra Red Baron

A közelmúltan már találkozhattunk első világháborús repülőgép szimulátorokkal (Wings és Blue Max), az előzetes hírekből pedig tudtuk, hogy két újabb ugyanezt a témát feldolgozó program (KOTS és RB) megjelenése várható. A MicroProse előző munkáit ismerve joggal feltételeztük egy újabb műremek születését, de mint látni fogjuk, a Dinamix programozói is kitettek magukért.

A KOTS menü rendszere:

Ha a későbbi eredményeinket – melyek a ranglétrán való feljebb jutást és a kitüntetéseink számának gyarapodását eredményezik – ki akarjuk menteni lemezre, a program elején feltett kérdésre YES-szel válaszolva létre kell hoznunk egy-egy „GAME" disket. (Mind a két disket át kell másolni a programból!)

A bejelentkező főmenüből a szokványos teendőinket végezhetjük:

– **WORLD WAR I**: A rendfokozati- és kitüntetési táblát hívjuk elő, ahová akár fel is iratkozhatunk, ha már van „GAME" diskünk.

– **FLIGHT TRAINING**: A training itt egy kicsit mást jelent mint a békeidők repülőiskoláiban. Magányosan, esetleg egy tapasztaltabb pilóta védőszárnyai alatt bukdácsolhatjuk végig első lépéseinket a frontvonal viszonylag veszélytelenebb szakaszain. (A bukdácsolás jelen esetben nem egy szóvirág, szó szerint értendő. Tolóerőkhöz szokott kezünk hajlamos a gép túlhúzására, átesésbe hajszolására.) Kezdetben ajánlatos a „NO ENEMIES" (nincs ellenség)-et választva csak a „kávédaráló" vezetését gyakorolnunk. Gyakorló módban alkalmunk van valamennyi – a programban szereplő – géppel repülni. Később a fejlődés menetének, ill. a fejlesztési ütemnek megfelelően ülhetünk

csak át „jobb, modernebb" repülőgépekre.

A felszállást megelőzően a térség térképén még a bázis repülőtér megválasztásában is szabad kezet kapunk.

A gép műszerfala: A gépbe ülve, a kornak megfelelően egyszerű műszerfallal találjuk szembe magunkat. Balról jobbra haladva az üzemanyag szintjelző nívócsövét, majd az OIL feliratú olajnyomásjelző kerek műszerét láthatjuk. Ez alatt a lőszer mennyiségének téglalap alakú kijelzője, jobbra az RPM feliratú motorfordulatszám mérő nagy kerek műszere látható.

Középen helyezkedik el az iránytű, tőle lentebb jobbra az ALT feliratú magasságmérő, MPH felirattal a sebességmérő műszer. Ez alatt jobbra a csúszásjelző golyóslibella van, legszélen pedig feltehetően az akkumulátor(ok) feszültségmérő műszere.

Dogfight Encounters: Nagyon hasonlít a training-menü felépítésére, de itt a bázis reptér kiválasztása után az ellenséges ÁSZ-át (16-an vannak) is ki kell jelölnünk.

RED BARON:

Mielőtt az RB menürendszerét ismertetnénk, illik pár szót ejtenünk a program névadójáról, a „Vörös Báró"-ról.

A témától kissé elkanyarodva, hadd emlékeztessük az olvasót a legutóbbi, ugyanakkor a történelem eddigi legnagyobb légiháborújára az Öböl Háborúban. Láthattuk a televízióban a foglyul ejtett pilóták megkínzott, összevert arcát, hallhattuk, hogy a foglyokat mint egy élő pajzsként, hogyan használták fel egyes objektumok védelmére. Már a második világháborúban is előfordult, hogy a lelőtt gépből kiugrott, ejtőernyőjén tehetetlenül himbálódzó pilótára céllövészetet tartottak az ellenség vadászgépei.

Mindezek a szörnyűségek az első világháborús pilótáktól, hadviselő felektől még nagyon messze álltak. Alapvetően a LOVAGIASSÁG (erre utal „Az ég lovagjai" elnevezés is!) szabályai voltak a meghatározóak. Az elfogott pilótákat tisztelték, vendégül látták saját asztaluknál.

Manfred von Richtofen, – a vörös színűre festett Fokker DR1-e és nemesi származása után „Vörös Báró"-nak elkeresztelt – egyébként legeredményesebb német ÁSZ emléke egyrészt az általa lelőtt 80 repülőgép, másrészt a következő történet miatt maradt meg a köztudatban:

Egy légiharcban a Richtofen mögé került, és 100%-os lőhelyzetben lévő vadász nem tüzelt. A Vörös Báró az ellenség mellé „kötelékbe" beállva, kezével kérdően intett, hogy „mi a baj?" A másik gép pilótája mutatta, hogy – az akkori géppuskák egy igen gyakori hibája állt elő –, beragadt, tüzképtelenné vált. Richtofen megbillegtetve gépe szárnyát tisztelgett, majd szabadjára engedve „ellenfelét" kivált a kötelékből...



KNIGHTS OF THE SKY

Az RB menü rendszere:

– **DOGFIHT A FAMOUS ACE:** Miután kiválasztottuk valamelyiket, 8 német, vagy 11 angol ÁSZ ellen verekedhetünk a levegőben. Tetszetős megoldása a programnak, amint a REALISM PANEL szövegének domborított feliratira bökve cserélhetjük az ellenfél és a saját géptípust, a területet melynek légterében majd megmérettetünk, a támadási pozíciót, az ellenség erejét, az időjárási viszonyokat.

– **FLY SINGLE MISSION:** 10 féle harci bevetés között választhatunk, melyek a következők lehetnek: történelmi küldetés; légiharc egy ÁSZ ellen; légiharc rajkötelékben (a FLIGHT ASSIGMENT menüben a kötelékben repülő gépek száma, repülési formátuma is beállítható!); őrjárat a front felett; védőkíséret bombázóknak; bombázók betörésének megállítása; vadászat léghajóra; felderítők védőkísérete; hőlégballon védelme; illetve tönkretétele.

– **CAREER MENU:** Pályafutás menü. Feliratkozás a lemezre, kitüntetések megtekintése stb.

– **VIEW AIRPLANES:** A német (7), az angol (10), és az ÁSZ-ok gépeinek szemrevételezése 3D-s megjelenítésben, körbejárási lehetőséggel.

– **OTHER OPTIONS:**

– **PREFERENCES:** zene be/ki, hanghatások be/ki, grafikai megjelenítés módja.

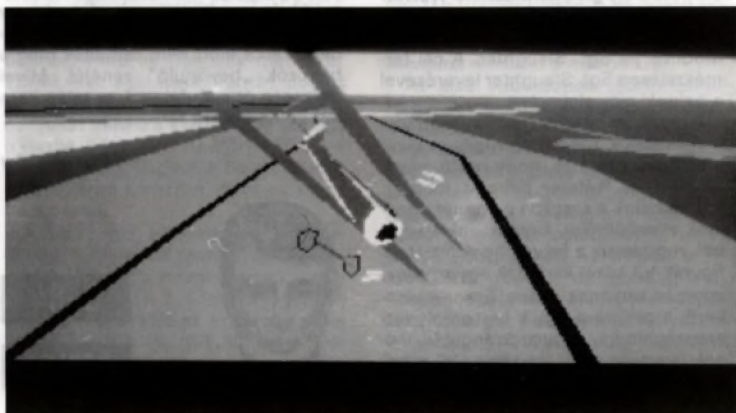
– **WATCH DEMO:** a program bemutatkozása.

– **CREDITS:** a program készítőinek névsora.

– **QUIT:** Kilépés a programból.

A két program összehasonlítása:

Amennyire örömteli esemény (karácsonyi ajándék) volt a két program közel egyidejű megjelenése, annyira szerencsétlen dolog az értékelés szempontjából. Ha bármelyik programmal önmagában találkoztunk volna, való-



RED BARON

színűleg most nem győznénk magunkat visszafogni a dicsérő szavaktól. Az összehasonlításnál viszont jobban észrevesszük, ill. egy idő után már hajlamosak vagyunk csak arra figyelni, ahogy a két program oda-vissza alapon kiemeli egymás hibáit.

A Red Baron összhatásában komplettebb, nagyobb volumenű szimulátornak tűnik vetélytársánál. Egy ici-picivel mintha tökéletesebb lenne a műszerfal (bár végül is akkora a hasonlatosság, hogy emiatt nem írtunk róla külön); kevesebbet kell bajlódnunk gépünk vezetésével; a légiharcok hangulata a légtérben tapasztalható nagy nyüzsgéstől pedig kicsivel érdekesebb, életszagúbb.

KOTS grafikája gyorsabb (kevésbé rángat); a gépeit azonban nehezebb vezetni. Az utóbbi megjegyzés azonban nem feltétlen kritikai jellegű. Csak növeli csodálatunkat a régi pilótákkal szemben a felismerés, hogy ezekkel a gépekkel már önmagukban a levegőben maradás is kész művészet volt. A MicroProse produktum összhatását tekintve gördülékenyebb, programozói oldalról nézve „profibb" alkotó gárdára utal. Külön említést érdemel a programba épített Replay-mód! Nevezetesebb megmozdulásainkat visszajátszhatjuk valamennyi rendelkezésünkre álló nézőpontból.

Végülis melyiket választanánk a kettő közül? Nyugodt lelkiismerettel mondhatjuk, hogy MINDKETTŐT!

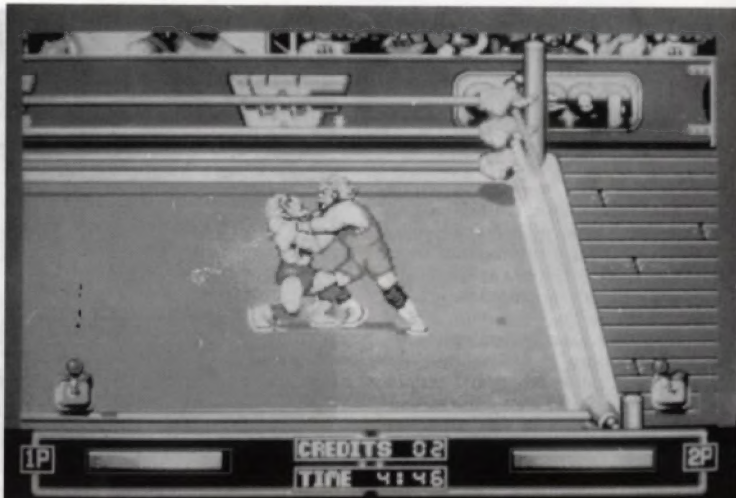
A billentyűzet kiosztás táblázata

KOTS:	RB:
1–4: különböző nézetek a gépből	F1–F6: különböző nézetek a gépből
F1–F10: külső nézetek	ENTER+F1–F7: külső nézetek
=/+/;–: motor teljesítmény	1–9 /+;–/: motor teljesítmény
P: szünet	P: szünet
ESC: kilépés	ESC;Q: kilépés
O: motor be/ki	U: géppuska jav.
DEL: bomba vetés	D: sérülések
R: Replay-Mode	C: idő gyorsítás
S: Sensitivity 1–4	,;.: lábkormány
J: Joystick Active	SPACE: tűz
ALT+J: Analog Joystick Active	
K: Keyboard Active	
M: Mouse Active	
L: AutoLanding	
Z: Zoom in	
X: Zoom out	
,;.: lábkormány	
SPACE: térkép	
TAB: kormányállás jelző be/ki	

Széchenyi János



AMIGA



I'm coming to get yaaaa!

WRESTLEMANIA

Nyilván mindenki látott már legalább egy-két pankráció mérkőzést. Well, nyilván meg vannak rendezve, de akkor is látványosak. Az Ocean megvette a jogát az USA-ban oly népszerű show-sport játékátiratának. Lássuk mi az eredmény.

Amikor a profi pankrátorok egymás ellen verekszenek (és nemcsak az amatőröket csépelik, ld. Sky One) mindig csak ún. „jó" pankrátor küzd „rossz" pankrátor ellen. A „jókat" a közönség mindig élteti, a „rosszakat" mindig fújozza. Nos mi természetesen három „jó" pankrátor közül választhatunk, ezek Hulk Hogan, az Ultimate Warrior és a British Bulldog. Ellenfeleink Mr. Perfect, Warlord, Million Dollar Man, Mountie és Sgt. Slaughter. A cél természetesen Sgt. Slaughter leverésével a bajnoki cím elnyerése.

A program valóban látványosan van megcsinálva, ütésen és rúgáson kívül lehetőség van arra, hogy nekifussunk a korlátnak (kétszer balra v. jobbra), felmásszunk a sarokba és onnét ugorjunk ellenfelünkre, kimásszunk a ringből, rugdossuk a fekvő ellenfelet. Ha a figurák túl közel kerülnek egymáshoz, egymás torkának esnek. Ekkor következik a program egyik legkomolyabb szépséghibája, a joystickrángatás. Ennek nyertese speciális támadási módjával csap le a másikra (Hulkster fejjel odavágja, Ultimate Warrior feje fölé emeli és elhajítja stb. ellenfelét). Ha az ellenfélnek fogytán az energiája, megpróbálhatjuk a földön tartani (fekvő ellenfél fölött tűz+le), ha nem tud felállni háromig, nyertünk.

Sajna, az élethűség a játszhatóság kárára ment. Szerintem a játék elég nehéz, és korántsem csak annyira az ügyességen múlik, mint pl. a klasszikus IK. Hatalmas melléfogás persze a joystickrángatás. Az Amigán ez rögtön meg is lövi a játékot, mert ha egy szétszedett joy-on egyszerre a bal és jobb kapcsolóra tenyerelünk, pillanatok alatt leverhetünk mindenkit, fél óra múlva még az iszonyúan kemény Slaughtert is kifekszik (a dolog C-64-en sajnos nem működik). A játéknak azonban megvan a hangulata: minden meccs előtt a pankrátorok kedvenc dumáikkal szapulhatják egymást, akár az eredetiben. A zene is jó, kár, hogy minden meccs előtt nem csinálták meg a bírkózók „bevonuló" zenéjét. Mivel összesen öt ellenfél van, ez talán nem lett volna akkora fáradtság.

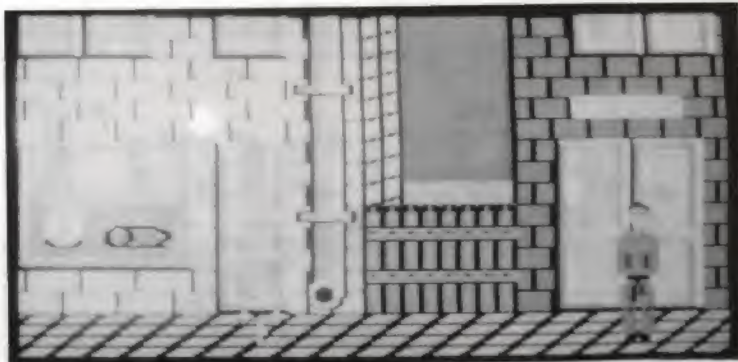
Mike Murphy



C-64

AMIGA

Ha nem is egy Zak McCracken volumenű játékkal van dolgunk, azért elég kellemes színfoltot jelent a Zak típusú játékok nem túl széles skáláján a németből angolosított Dirty. Idétlennek és pitinek induló, majd egyre kuszábbá és bonyolultabbá váló játékról van szó. Érdemes nekifutni, nem „egy estés" program!



Dirty — *Első rész*

Szokásunktól eltérően nem is egyben, hanem két részletben közöljük a leírást. Ennek ismételten a krónikus helyhiány az oka, de azért reméljük, hogy sikerül a kiváncsiságotokat felkelteni, hogy a folytatást is kivárjátok...

A leírást megpróbálom sallangmentesen prezentálni, tehát csak a kulcsmondatokat írom le. A kezdet kezdetén egy öngyújtó, egy notesz és egy hitelkártya van csak a birtokunkban. Menjünk be a boltba, vásároljunk 1–2 dolgot (coffee, wine, salami), amit a pénztárnál a cashcard-dal ki kell fizetni. Menjünk az utcán a ház ajtaja mellett a falon lévő levelesládához, majd zúzzuk be (beat letterbox). Vegyük ki a levelet, bontsuk ki, egy üzenetet találunk benne (jegyezzük meg a számot: 238). Másszunk be a szemeteskukába, vegyük fel a spray-t és a szerszámokat, majd várjunk egy kicsit (addig járkáljunk fel-alá a kukában). Majd a szemeteskocsiban ne csináljunk semmit, utazzunk csöndesen.

A szeméttelepen az első kupacot kutassuk át, a talált üveget vegyük fel. Menjünk jobbra az autótemetőbe, ahol először nyissuk fel a Trabant motorházának tetejét,. és vegyük ki belőle az akkumulátort (batterie). Nyissuk fel a Mercedes motorháztetőjét és kössük össze a felvett akkumulátort a vezetékekkel (use batterie with wires). Csukjuk le a tetőt és indítsuk el (switch on motor) az autót.

Miután az autóból kifogyott a benzin egy kerítéssel körbevett kert mellé érünk. Próbáljunk meg bemenni a kertbe (goto court). A kutyusnak adjuk oda a szalámit, a csuport (jar) helyezzük az oduhoz, mire az megtelik méhekkel. Törjük le az ágat (take branch), dobjuk be a kertbe, mire a kutya utána indul és lyukat ásva a a kerítés alatt átmegy a kertbe. Kövessük! Az úton lopódzunk balra a házig. Engedjük be a méheket a ventilláron keresztül, majd nyissunk be a házba.

A ház szobáit a következőképpen jelöltem: a földszinti szobák balról jobbra F/1, F/2, a földszinti folyosó (korridor) szobái FK/1, 2, 3. Hasonlóképpen neveztem el az első és a második emeleti ajtókat (I/1, I/2, IK/1, II/1 stb.). Először tehát menjünk be az F/1-es szobába, ami a portásfülke. A portást a méhek lefoglalják kissé, így nyugodtan garázdálkodhatunk a computeren (use cashcard with computer). Az így nyert mágneskártyával nyitható az F/2-es ajtó (use cashcard with opening). Vegyük fel bent a benzineskannát (gas) és a villanykörtét (lightbulb). A földszinti korridor szobáiba még NE menjünk be, inkább menjünk fel az első szintre (akár lifttel, akár gyalogosan a lépcsőkön). Megjegyzés: a liftben ne nyomjuk a meg a piros gombot, hacsak nem akarjuk a játékot befejezni.

Az első szinten az 1/1-es szobában a konyhaszekrényben egy borosüveget találunk. Az I/2-es és I/3-as szobában még nincs semmi érdekes, majd egy kicsit később visszajövünk. Az első emeleti folyosó első szobájában (IK/1) vegyük fel a videokamerát és egy videokazettát, majd tegyük bele a kazettát a kamerába (use videotape with videocamera). A falon lógó kulcsot is tegyük zsebre. A szomszéd szobában (IK/2) tépjük le a falvédőt (pull wallcarpet), kapcsoljuk be a kamerát és használjuk a lyuknál (use camera with hole). Egy jó kis sztriptízt sikerült lefilmeznünk, aminek persze majd nagy hasznát veszszük. A korridoron továbbhaladva a női WC mellett menjünk be a férfi toilette-be (IK/4). Itt csak a papírtörülkőzőt tudjuk hasznosítani (take showel). Menjünk most fel a másodikra.

Az első ajtó csapda (börtöncella)! Hagyjuk inkább ki. A II/2-es szobában a sötétséget úgy tudjuk megszüntetni, hogy betekerjük a villanykörtét a lámpába, ami az ajtóhoz közel balra található (use lightbulb with lamp). Gyalogoljunk a már kivilágított szobában hátra a kis kapcsolótáblához (devil ghost, good ghost) és állítsuk a „jó szellemre" (switch on good ghost). Ezután vegyük el a kémcsövek végén lévő köcsögöt a benne levő löttyel (take ghostsr[?!]). A jobb oldali falon levő kis billentyűzeten zongorázzuk le a megjegyzett számot (238), mire az ajtó kinyílik. A benti dolgokra majd még visszatérek. Gyalogoljunk át a korridorra, ahol az első ajtó (még) be van zárva. Menjünk be a másodikon (IIK/2) és vegyük fel a poroltót. A létrát még hagyjuk békén. Ezután menjünk le ismét az első emeletre, majd nyissunk be a második ajtón (I/2). A videolejátszó hasznunkra lesz a következőképpen: switch off videocamera, take videotape, use videotape with videoplayer, switch on videoplayer. Erre a TV mellett ülő férfi inkább a női testeket bámulja, mint a kajáját, ezért elvehetjük előle a kést és a tányért (take escalope, take knife). A kést rögtön használni is tudjuk a második emeleti folyosó eddig zárt ajtaján (IIK/1, use knife with door). A raktárhelyiségben a kulcs segítségével kinyithatjuk a széfet és kivehetjük a hipnózisra alkalmas videofilmet és az üveget (use key with lock, take H-videotape, take bottle). Menjünk ki a szobából és siessünk...

Kezd izgalmassá válni, mi?! Tudom, hogy pofátlanság most abbahagyni, de a „hely kötelez". Remélem, hogy az igazi rajongók velem tartanak a jövő hónapban a folytatáskor. Aki esetleg egyedül vág neki, annak egy utolsó jótanács: a SAVE funkció az originál-lemezen használható, nem kell külön savedisc! Sajnos csak egy állás menthető ezzel a módszerrel, de érdemes alkalmazni, mert elég sok buktatót rejteget még a továbbiakban is a játék. Tehát találkozunk a jövő hónapban!

Zolee



C-64



Almagyűjtés?

Első pillantásra igen egyszerű feladatnak tűnik, de mire mind a tíz pályát teljesítjük, bizony megizzadunk. Na de kezdjük az elején. Egy vasúttársaság azt a feladatot kapta, hogy gyűjtse össze a sínek mentén elhelyezett almával teli ládákat (legalábbis én almának néztem).

A társaságnak két alkalmazottja van: egy medve, aki a mozdonyt irányítja és egy méhecske, akinek dolga menet közben a váltók állítása és a vízcsapok kezelése lesz. Az egyes pályákon először keressük meg a vagont, amelybe az almát fogjuk gyűjteni. Ezután pedig száguldjunk végig a sínek útvesztőjén, hogy a gyümölcsöt mihamarabb eljuttassuk rendeltetési helyére. Ebben még nincs semmi pláne, de a második pályán már jönnek a nehézségek: utunkat sziklák, ledőlt fák és leomlott földkupacok torlaszolják el. A földkupacot a mackó elég hamar ellapátolja, a sziklákat pedig egy dinamitrúddal repíthetjük a levegőbe. (Ezeket a rudakat a társaság előrelátó emberei faládákba csomagolva helyezték el utunk mentén.) A kidőlt fákat viszont csak átugorni tudjuk, s ehhez előtte legalább egy adag almát be kell gyűjtenünk, hiszen ez adja az ugráshoz szükséges erőt. Az egyes pályák teljesítéséhezelég sok időt kapunk, de az egész játékra csak három életünk van. Az életek pedig könyörtelenül fogynak, amint valamilyen akadálynak túl nagy lendülettel megyünk neki. Ezért nem is érdemes



nagyon rohannunk, hiszen a legtöbb hibát a kapkodás és a figyelmetlenség okozza.

A játékot a 2. joy-jal irányíthatjuk. A kart jobbra illetve balra húzva a mozdonyt gyorsíthatjuk előre-hátra. Ha a kart felfelé toljuk, a méhecske veszi át a főszerepet. A váltók átállításához repüljünk vele a váltó rúdja fölé, majd nyomjuk meg a tüzet, mire visszatér a mozdonyhoz. Amint valami kisebb földrakás van az utunkban szálljunk le a macival (joy le) és induljunk el az akadály felé. A lapátolást a mackó már magától elvégzi és vissza is száll a mozdonyra. A dinamitok eldobásához állítsuk meg a mozdonyt, nyomjuk le a tüzet és húzzuk a kart jobbra. Az ugrásnál az egyetlen különbség, hogy a kart balra kell húznunk.

Végre kezdődhet a játék. A pályák teljesítéséhez igazán nagy ügyességre, gyorsaságra nem lesz szükségünk, de azért elég sokáig fog tartani, mire az összes almát összeszedjük. Addig is mindenkinek jó szórakozást!

C–64

AMIGA



TOP LISTA

1992 február

AMIGA

- ANOTHER WORLD
- THE GODFATHER
- ROBOCOP III
- SPIRIT OF ADVENTURE
- POPULOUS II
- DEVIOUS DESIGN
- MAGIC JUMPER
- GOBLIIINS
- HUGO II
- DIZZY COLLECTION

C–64

- DYLAN DOG
- EXILE
- THE BLUES BROTHERS
- BATTLE COMMAND
- HUDSON HAWK
- SIMPSONS
- MECHANIKUS
- P. P. HAMMER
- WRESTLEMANIA
- SUPER SPACE INVADERS

A sok repülőszimulátor után most ismét a reptéren kaptunk munkát, de ez a feladat merőben új. Az irányítótorony radarképernyője előtt kell helyet foglalnunk, és a körzetünkbe belépő gépek útját, leszállását kell biztositanunk.

Sok géppel érdekes

Tracon II



Az ötlet tulajdonképpen nem új, sőt már olyan régi, hogy valószínűleg sokan nem is ismerik. A megvalósítás elég látványos, igaz egy ideig el kell játszadoznunk, mire a megfelelő képernyőszíneket beállítjuk.

A játék során a képernyő nagy részét a fennhatóságunk alá tartozó terület térképe foglalja el. Ezen az egyes gépeket kis pontok, és a hozzájuk tartozó kódszámok jelképezik. A kép jobbszélén a radarernyő gombjait, valamint a várakozó (Pending) és az úton lévő (Actives) gépek adatait találjuk. A kép tetején, ha az egér jobb gombját lenyomjuk, a menü jelenik meg.

Ahhoz, hogy a játékot elkezdhessük, menjünk a File menübe, és válasszuk a New pontot. Az ekkor megjelenő lapon beállíthatjuk a feladat nehézségét (Setup), kiválaszthatjuk, melyik reptéren fogunk dolgozni, hány repülőt irányítunk és mennyi ideig.

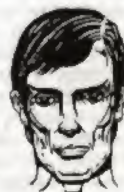
Ezután pedig már csak az összeütközéseket kell megakadályoznunk, és persze teljesítenünk kell mindazt, amit a pilóták kérnek. (Ezek a kérések a térkép alatti kis ablakban, a gépek azonosítójával jelennek meg.)

Amikor egy új gép jelentkezik be, a várakozók listáján a neve fölött nyomjuk meg kétszer gyorsan a bal oldali tűzgombot, mire a gép irányításunk alá kerül. A hozzánk tartozó gépek listájában, a két tűz hatására egy menü jelenik meg, amelyben parancsokat adhatunk a gépnek. Itt utasíthatjuk a pilótát például új magasság, irány vagy sebesség felvételére. A Resume parancs hatására a gép befejezi az elterelő manőverek végrehajtását és folytatja útját eredeti célja felé. A Hand off parancs pedig megszünteti a gép és a torony közötti kapcsolatot. Ezt csak akkor adhatjuk ki, amikor a járat már leszálláshoz készülődik, vagy már elhagyta területünk határait.

A gépek irányításában a Detail menü pontjai nyújtanak segítséget. Az Airport pontban például az egyes repülőterekről megtudjuk, hogy milyen irányból és magasságból kell megközelíteni őket. A Flight Plan az éppen kiválasztott repülő tervezett útvonalát rajzolja ki a térképre. Végül az Aircraft a kiválasztott gépről ad információkat.

A játékot öt–tíz géppel igazán érdekes, és bizony kapkodnunk kell a fejünket, ha a pilóták minden igényét maradéktalanul ki akarjuk elégíteni. A program jól sikerült, s az sem igazán a programozók hibája, hogy a kép sok gép esetében áttekinthetetlenné válik (ez ellen egy ideig a kép kinagyításával védekezhetünk).

AMIGA



A DELPHINE extra rövid idő alatt dobta piacra új játékát, az AW-öt, hiszen alig telt el egy hónap a „Cruise" megjelenése óta. Azt ugye tudtuk, hogy egy újabb „forradalmasított" munka készül, de hogy ez sül ki belőle, arra senki sem számított, a cég eddigi munkáinak stílusát ismerve. Hogy mi...?

Mindenhol jó, de legjobb otthon!

Another World

Ha két dolgot kéne mondanom az AW-el kapcsolatban, az egyik az lenne, hogy minden software gyártó cég példát vehetne róla, a másik, hogy mindenkinek játszani kell vele. Szerintem megszületett 1992 Impossible Misson-ja, sőt állítom, hogy az IM első méltó utódja. AZ AW-be olyan ötleteket valósítottak meg a készítők, amelyeket tuti, hogy egy csomóan el fognak lopni, vagy legalábbis megpróbálnak valami hasonlót összehozni. Évek óta nem készült ennyire eltalált grafikájú, tökéletesen játszható, a végletekig érdekfeszítő, izgalmas, profi módon kódolt, az első perctől az utolsóig a székhez szögező kaland/akció játék.

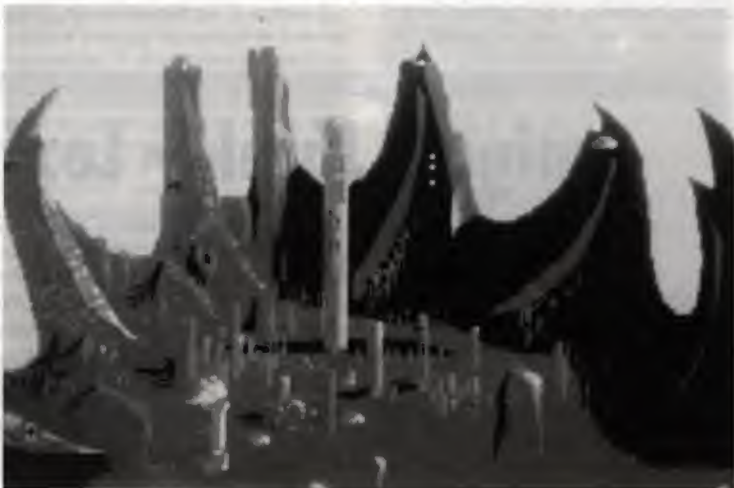
Ha nagyon hasonlítgatni akarnám az AW külsejét, akkor a Prince of Persia-t hoznám a legközelebb hozzá. Azt a Delphine sem tagadja, hogy a POP fő karakterének ábrázolása indította meg bennük a gondolatot, hogy csinálni kéne valami hasonlót... valamit a vektorgrafikával! Az AW-ben minden grafika, a felhőktől kezdve a csobbanásokig, minden apró elem vektorgrafika felhasználásával készült. Ettől lett a játéknak olyan egyedülálló kinézete, de azt hiszem, ezt senki nem bánja. A játékos úgy érzi, mintha egy computer-generálta filmet nézne, amelybe bármikor „beleszólhat" ha akar, ha azt akarja, hogy a film tovább folytatódjon, hogy a hős végre megmeneküljön. Nem kerülünk olyan helyzetbe, hogy hatodszorra már unottan nézzük a főhős egy-egy halállal végződő cselekedetét, inkább idegesen, feszülten igyekszünk, hogy átsegítsük őt a temérdek bajon – hiszen a film „rendezői" mi vagyunk! Másrészről pedig, a polygonok kódolási szempontból jóval kevesebb helyet foglalnak a megszokott megoldásoknál, így nem kényszerültek a készítők „takarékos" programozásra, vagy arra, hogy dolgokat kihagyjanak az eredeti elképzeléseikből. A hanghatások ugyanígy – semmi felesleges tilinkó, csak a puszta valóság – s ez a legjobb.

A játék irányítása, ugyanúgy, mint a játék egésze tökéletesen van megoldva. Figuránkat mindig ugyan azokkal a joy-mozgatásokkal terelgethetjük, s ha valami speciálisra kerül a sor, akkor csak az irányt kell megadni, s emberünk végre hajtja a kívánt mozgást (pl. a pisztoly felvétele). Alapállapotban jobbra-balra gyalogolni és futni tudunk (tűz folyamatosan+irány). Felfelé nyomva a kart egy hosszabbat lehet lépni (kis ugrás), „tűz+fel"-el pedig hosszút ugrani. Lefelé húzva a kart Lester leereszkedik. A billentyűzetről csak a „C" gomb szükséges, ezt megnyomva lehet beadni a „pálya-kódokat", amelyeket egy-egy fő feladatot megoldva kapunk meg, amikor elhalálozunk (save disk-re tehát nincs szükség).

A sztorit nem akarom túlmagyarázni, a csodálatos intro-ból minden egyértelműen kiderül. Lester, az ifjú farmeres-pólós lángész-tudós legújabb kísérlete közben baleset történik, s átkerül egy Másik Világba. A mi dolgunk lesz, hogy vigyázzunk rá – élje túl a rá váró kalandokat!

A robbanás után Lester arra eszmél, hogy szeme-szája tele lesz vízzel. Nem is csoda, hiszen egy vízzel teli medencében landol. A mélyből valami csápszerű közeleg, ezért nyomjuk folyamatosan felfelé a kart, így Lester felúszik a felszínre. Miután kimásztunk, totojázás nélkül induljunk el jobbra (ne gyönyörködjünk a tájban, ez nem túrista-túra), mert a csáp még itt is elkaphat. Az a félelmetes vadállat, amely egy távoli sziklárói figyel minket, eliramodik. Menjünk folyamatosan jobbra, és óvatosan rúgdossuk szét a plafonról leeső csúszómászókat (nem tesz jót ugyanis egészségünknek, ha a lábunkba marnak!). Két képernyő rúgdosás-tipegés után eltűnnek a férgek, helyettük baljós csend fogad. Pár lépés jobbra, és egy ordítás kíséretében ránkveti magát az állat, ami idáig követett. Amikor a hangot meghalljuk, azonnal kezdjünk el balra rohanni. Most ne törődjünk a dögökkel, s ha elég gyorsak vagyunk, mindig egy hajszál előnyünk lesz az állattal szemben. Elhagyva azt a helyszínt, ahol kimásztunk a vízből, balra elfogy a talaj – a sziklaperemről ugorjunk egy nagyot (joy fel), s Lester kamatoztatja Tarzan tudását – az állatot kicselezve a kötél segítségével visszalendül jobbra! Földetérés után fussunk vissza jobbra, ameddig lehet. Már éppen beadnánk a kulcsot, amikor egy lézersugár leteríti üldözőnket. Phhh, ez meleg volt! Rövidesen megjelenik





megmentőnk, Mr. Nagydarab, s „melegen" fogadja köszöntésünket.

Ébredés után az első dolog, hogy észrevesszük, nem vagyunk egyedül a cellában. Rabtársunk fogvatartóink fajtájából való behemót, de jámbornak látszik. Elég „kedves" fajta lehet ez, hiszen rabok vannak mindenütt. Nem ártana kiszabadulni, tehát kezdjük el ütemesen jobbra-balra rángatni a joy-t, amíg annyira belengünk, hogy a leszakadó ketrec lebombázza az idegesen puffogtató őrt. Társunk figyelmeztet, hogy jobbra fussunk – de előbb vegyük fel a fegyvert (joy le). Fussunk jobbra, s a második képernyőn lőjük le a szembejövő őrt. A harmadik képernyőn egy ajtó állja utunkat. Azonnal forduljunk meg, guggoljunk le, s a tűz gomb kb. 2 másodperces folyamatos nyomásával csináljunk egy „lézer-falat", ami egy ideig megvéd az ellenség lövéseitől. (Most egy pár szót a fegyver használatáról, s egyébként a harcról – 2 mp. nyomvatartás után egy kis kék gömb jelenik meg a fegyver csövénél. Ha ilyenkor elengedjük a tűzgombot, akkor lesz lézer-falunk. Ez a fal addig véd, amíg teljesen el nem halványul. Ezt soha ne várjuk meg, hosszabb lövöldözés közben mindig eresszünk ki egy újabbat. Lehetőleg mindig térdelve harcoljunk, így nehezebben találnak el.) Nos, miközben mi lelődözzük az üldözőket, társunk megbütyköli az ajtót, ami kinyílik. Szabad az út jobbra!

A lifttel menjünk fel a felső emeletre, s nézzünk ki az ablakon (szép kis környék). Menjünk le a legalsó szintre, aholis balra egy kis szobába jutunk. A falon van egy villogó kapcsoló, ezt lőjük szét. A fénycsík eltűnik, mi pedig menjünk eggyel feljebb, és balra. Itt is egy ajtót találunk, ahol kamatoztatni kell fegyverünk még egy extra szolgáltatását. Kb. 5 mp-es nyomvatartás után a cső végénél egy nagy kék gömb képződik. Ebből persze nem fal lesz, hanem pusztító erejű sugár. Ezzel a játék során mindig szétlőhetjük a bezárt ajtókat (itt jegyzem meg, hogy ezt a sugarat a későbbi igen nehéz harcokban is jól használhatjuk. Az ellenfél is csinál védőfalakat, s ezeket szét lehet lőni vele, ezután pedig egy gyors lövéssel a mögötte tanyázó idegent is. Erre a trükkre számtalanszor szükség lesz!). Robbantsuk tehát fel az ajtót, s fussunk balra, a padlón levő nyílásnál (ez egy anti-graw lift) le, és tovább balra, majd fel. A fegyver sajnos kimerült, így az újabb ajtóval nem bírunk, de érkező társunk ismét segít – titkos utat nyit a padlón. Sajnos ő nem fér itt be, ezért most egyedül menekülünk. essünk le, guruljunk balra.

Miután leestünk a következő képernyőre, haladjunk balra, le, jobbra a lejtőn, le, jobbra, le, balra, le, jobbra, le. Ha más irányba haladnánk, Lester akkorát esne, hogy nem élné túl. Egy újabb szobába esünk. Balra van egy





érdekes szerkezet, ide menjünk be – feltöltődik fegyverünk. Lőjük szét a három ajtót, töltsük fel újra a fegyvert, és fussunk jobbra, majd tovább jobbra, ki a világosság felé. Ahogy kijutunk, AZONNAL térdeljünk le, s lőjük le a szembe jövő őrt. Közben azt látjuk, hogy haverunk is kijutott, de ezer bősz pali üldözi, így nem ér rá köszönni. Sebaj, menjünk jobbra. A leszakadt híd pereméről ugorjunk egy nagyot (tűz+fel), s ha jók voltunk, pont átesünk a másik oldalon levő szikla peremére (ha nem, nyársra húzódunk). Lőjünk egy kövér sugarat a sziklafalba, aztán nyomi befelé.

Most egy borzasztó nehéz rész következik, aki ezen túljut, az biztos lehet benne, hogy arcade tudása fejlődni fog. Amikor bejutottunk a barlangba, induljunk el jobbra. Rövid lóti-futi, ugri-bugri után (ne essünk lejjebb, és lőjük szét a vékony falat) el tudunk jutni egy szabályosnak tűnő alagúthoz, sőt a felfelé vezető lépcsőn át a felszínre is, de egy vízesés zárja el mindkét esetben a jobbra vezető utat. Mivel a sodródó vízben csak megfulladnánk, inkább fussunk vissza a kezdő képernyőre. Itt essünk be a nyílásba a kép közepén. Egy léppel lejjebb jutottunk, s egy gyanúsan szabályosnak látszó kőlapon állunk. Ezzel egyelőre ne törődjünk, essünk megint le a lyukba. Íme a barlang alja – egy pihenő sas formájú sziklatömb tetejére huppanunk. Lépjünk le róla, majd jobbra. Kezd izgalmassá válni a dolog: a szikla peremén egyelőre megmagyarázhatatlan eredetű csontváz, a plafonon pedig egy csápos valami – azt már tudjuk, hogy ezen a bolygón a csáp nem jelent jót! Mivel elérni nem tud minket, nyugodtan ugorjunk a szikla széléről, hogy átjussunk a hegyes kövek felett. Most a következőket tegyük: kezdjünk el futni, át a jobbra folytatódó járatba. Ne álljunk meg, s a következő képernyőn a leomló kövek pont nem esnek ránk. Amikor futás közben a kép közepére érünk, s a plafonon szunyókáló állat pont felettünk van, még mindig futás közben folyamatosan ugráljunk ki jobbra. Ez azért kell, mert ha csak futunk, akkor a jobb szélen egy tonnás kő pont a fejünkre esik. Ahogy átérünk, AZONNAL álljunk meg. Itt előttünk folyamatosan hullanak a kövek, egy nagy és egy kisebb. Amikor kb. leérnének a földre, fussunk át, a kép közepére, kb. a két lelógó cseppkő közé. Álljunk meg, s



hasonló kivárással menjünk át az itt potyogó kövek alatt is. Vigyázzunk, hogy a csápos dögbe ne gyalogoljunk bele – inkább lassan közelítsünk felé, amíg emberünk fel nem lép a balra-felfelé vezető emelkedőre. Fussunk fel ennek a közepéig, s egy sugárral lőjük szét a csápost. Ez azért kell, hogy amikor visszafelé jövünk, már ne zavarjon. Menjünk tovább jobbra. Ahogy átértünk, nyomjuk felfelé a joy-t, így Lester pont kétszer akkorát lép, hogy sem a csáp, sem a földön levő száj nem kapja el. A másik két szájat hasonlóképpen, közéjük lépve cselezzük ki. Jobbra menve lőjük szét mindhárom csápot, lépjük át az első szájat (fel), majd ugorjuk át a másik kettőt (tűz+fel). Jobbra a szakadék pereméről lépjünk egyet (a szájra vigyázzunk), s fussunk folyamatosan jobbra. Előbb-utóbb eljutunk egy vaskos ajtóig, amit robbantsunk szét. Mivel ez zsákutca, induljunk vissza. A szájakat óvatosan átugrálva menjünk addig a képernyőig, ahol az emelkedő volt, és fussunk fel rajta. Menjünk el a következő kép bal felső széléig, s ott megfordulva egy lövéssel riasszuk meg a „madárkát"! Kövessük a kicsikét balra. Rövid röpködés után az állatnak gyászos vége lesz (most már érthető a csontváz), s miközben a csáp falatozik, ugorjunk rá az első cseppkőre a sziklaperemről. Másszunk fel a tövére, s ezzel a módszerrel ugráljunk folyamatosan tovább. A bal szélre érve ugorjunk egy nagyot, s lám, a madár alakú kő tetején landolunk. Essünk a kő bal szélére, és lőjünk bele a tövébe egy kövér sugarat. A ledőlő kő így hidat képez, amin mostmár könnyen felfuthatunk.

Feljebb jutva menjünk jobbra és mindig ugorjuk át a nyílásokat. Nemsokára megérkezünk egy szikla-ajtóhoz, ami felett víz látható – ez a vízesés alja. Álljunk ki a kép bal szélére, amennyire csak lehet. Lőjük szét a vékony sziklafalat, és azonnal kezdjünk balra futni, mert elsodor a letóduló víz. Visszafelé nagyon ügyeljünk a lyukakra. Ha elég gyorsak vagyunk, el tudunk futni a szabályos lapig, ami mint egy dugó, felemel minket. Így menekülünk meg a víz elől!

Most aztán jön a shoot'em-up! Menjünk ki a felszínre (jobbra, lépcsőn fel), s át az immár víztelen vízesésen. Amikor belépünk az épületbe azt látjuk, hogy haverunk alattunk szambázik, de valamiben megakad. Segítsünk hát neki! Menjünk jobbra, s a lépcsőről leérve öljük meg az őrt. A következő folyosón menjünk le a középső lépcsőn (az elfutó palit egyelőre hagyjuk), majd a liften, és fussunk balra. Öljük meg a támadót, s a lépcső tetejéről lőjük le a középső csillárt – ebben akadt el busafejű társunk. Balra menve, épp amikor az antigrav lift alatt akarnánk átfutni, valaki irtózatosan arcmobilon csap minket. Vesztére a pali felemel – ekkor kell a tűzgomb nyomásával t**önrúgni, s balra futni a pisztolyért (amikor elérjük,



húzzuk le a kart, s fordulásból, térdelés közben azonnal tüzeljünk). Menjünk jobbra és küzdjünk meg az elölről-hátulról támadó őrökkel (nem lesz könnyű). Ha oké, mehetünk jobbra.

A medencét még át lehet úszni, de a palival aki a következő szobában van, nem lehet elbírni – mindig kigolyóz! Na ezt egy kicsit meg kell tréfálni. Ugorjunk be a medencébe és folyamatosan húzva a joy-t ússzunk le az aljára, majd balra (ismerős környék!). Amikor odaérünk, ahol a két felfelé és az egy lefelé vezető vékony járat van, ússzunk fel a másodikon, így tudunk egy kis levegőt venni – már majdnem elfogyott. Ússzunk most le, le a járatba, a peremre mászva pedig lőjünk bele egyet a fénycsíkba. Vissza levegőért, és halacskázzunk el a medence pereméig, ahol beugrottunk.

Fussunk balra, fel a lifttel, s a lépcsőn lassan felmenve lőjük le az őrt. Menjünk jobbra. Itt tegyünk egy védőfalat az ajtó közelébe, s lépjünk egyet felfelé, majd azonnal vissza a fal mögé. Az ajtó nyílik, a készenlétben levő őr lő egyet (hatástalan) és elgurít egy bombát. De mivel mi visszaléptünk, a csomag a viszszacsukódó ajtóról visszapattan – helló! Durrantsunk bele az ajtóba, s irány jobbra.

Töltsük fel a fegyvert és tüzzünk jobbra. Óvatosan álljunk meg, s kezdjük el figyelni a zöld lámpabúrákat. Amikor a tükröződő fehér folt PONT középen van, lőjük le a szélsőt. Ha feltűnő csönd lesz az eredmény, akkor sikerrel jártunk. Vissza a medence utáni ipséhez!

Nem szép látvány, ha valakit egy csillár agyoncsap, tehát fussunk tovább. Essünk le a nyílásba, s földetérés után azonnal bombázzuk szét a jobbra levő ajtót, plusz kezdjünk el eszeveszettül rohanni jobbra. Ha elég gyorsak voltunk, elérünk a jobbra vezető folyosó végére. Zsákutca! A jobb oldalon van valami szösz a plafonon. Kb. ez alatt guggoljunk le, és öldössük le a balról folyamatosan érkező pribékeket. Emberünk, mint mindig, a legutolsó pillanatban érkezik, mégpedig felülről. Álljunk fel, s már emel is.

Jobbra valami jármű áll, szálljunk hát be. Elég jól járunk (nem), pont egy aréna közepébe jutunk, ahol éppen öldöklő műsor folyik (s mi vagyunk a fő mű-



sorszám). Kezdjük el veszettül nyomkodni a gép gombjait (az összeset). Rövidesen a műszerfal bal felső sarkában megjelenik egy piros gomb – ezt megérintve jó nagy ívben elrepülünk...

... Pont egy csomó fürdőző idegen nőci közé. Nőstények a vízbe, Lester mint a villám jobbra! Itt aztán beindul a Csillagok Háborúja: lézerek innen-onnan, száz idegen szemből. Legyőzve őket futhatunk tovább ... se, mert egy jól irányzott lövéstől leszakad a padló. Emberünk persze kiment, de kiderül, hogy egy kicsit át vagyunk palizva, ugyanis ő nem az, aki. Hopp egy rúgás! Itt már nincs mit tenni, Lester ereje végén van. De érkezik a valódi benga, s ádáz verekedés kezdődik. Mi ezalatt folyamatosan kússzunk jobbra (joy jobbra). Csússzunk el a karokig, kb. ekkorra üti le emberünket a pribék. Elindul felénk, s amikor a tető közepén levő nyílás alá ér, húzzuk meg az első kart (hopp egy lézer), majd a másodikat (hopp kinyílik), s villám gyorsan kezdjünk el visszafelé kúszni (egyébként lelőnek). Ja, még annyit, hogy olyan bomba zenét, mint a megnyerésben, én még életemben nem hallottam! THE END.

Az értékelést már a leírás elején elsütöttem, tehát csak egy dolog marad hátra. Köszönetet mondok TJ-nek, alias Tóth Jánosnak, kinek segítsége nélkül e leírás nem készült volna el. És most a meglepetés – pályakódok: HICI, FLLD, LIBC, CCAL, EDIL, FADK, KCIJ, LDCI, LAEA, FIEI, LALD, LFEK.

by B



AMIGA

CSEVEGŐ

Minden bevezető nélkül a közepébe vágok. Ezer bocs, hogy a múltkori számban nem volt Csevegő, de ennek két oka is volt. Az egyik az állandó helyszűke-probléma. Ennél lényegesen fontosabb volt az a tény, hogy kábé 0 (azaz nulla) értelmes levelet kaptam. Gondolom a karácsonyi őrület miatt apadtak el a levél-zuhatagok. Na, de ez már a múlté, lássunk egy csokorral az ehavi termésből.

Elsőként hosszas gyűjtőmunkám gyümölcsét szeretném átnyújtani. Összegyűjtöttem, hogy hány különböző megjegyzést tettek eddigi levelezőpartnereim az újsággal kapcsolatban; íme: csúcs, kiemelkedő, színvonalas, szar, egyedülálló a maga nemében, drága, olcsó, profi, amatőr pletykalap, az Új Magyarország mellékletének sem menne el, állati, nem emberi, eszméletlen, fűzött WC papír (bár ahhoz egy kicsit sikos és kemény), egyik legjobb (ugyanez fordítva is), fantasztikus, bombasztikus, KUSS! Na milyen a kis gyűjteményem?

Más. A címlap (1991/12) egyöntetű sikert aratott, ebben nem volt vitára ok. Egyedül a kép címének meghatározása jelentett gondot egyeseknek. Nos elárulom, hogy a kép címe: Kandírozott mandarinzselészínű áramvonal.

Megint más. A Head over Heels leírásáról (1001 játék/4) sajnos nem volt tudomásunk. Mindazonáltal remélem, hogy a leírás szolgált néhány új és hasznos információval. A cikket egyébként az Amiga-verzió megjelenésének apropójából merészeltük betenni az újságba (nekem azért tetszett...).

Ismét más. Mike Murphy is nyerőnek számított, mint leveleteikből kiderült. Mike elárulta, hogy már dolgozik az újabb törvénytervezeteken és axiómákon.

Mis-más. A HÍREK-kel kapcsolatban kaptunk néhány visszajelzést. Talán tényleg egy kicsit egybefolyik, nem túlságosan tagolt. A kielégítő megoldáson már dolgozunk, az eredményt előbb-utóbb Ti is élvezhetitek. Még ebben a bekezdésben egy szomorú kötelességemnek kell eleget tennem, amikor bejelentem, hogy a stábfotó megjelenése határozatlan időre eltolódik objektív akadályok miatt. Szégyenlősek vagyunk...

Zolee

Space Ace 2:

A kritikusok általában kígyót-békát kiabálnak Don Bluth/ Readysoft lézerlemezről átírt játékaira, de azért még mindig lehet rájuk kereslet, hiszen a Dragon's Lair, a Dragon's Lair 2, a Dragon's Lair 2–Time Warp, a Space Ace és az All Dogs Go To Heaven után most megjelent a Space Ace 2, amely a sorozat méltó folytatása. Ezúttal sajnos végigjátszást nem tudunk közölni, azon egyszerű okból, hogy még mi sem jutottunk rajta végig.





Borf's Revenge

A játék a stílus szokásos jegyeit hordozza magán – a nézőnek elakad a lélegzete, a játékos viszont elunja magát. Ennek oka az, hogy még mindig csak a joy időnkénti megfelelő irányba mozdítására szorítkozik a feladat. Amíg viszont a megfelelő pillanatot várjuk, addig nincs időnk a cselekményben gyönyörködni. Aki egyébként szerette az előző epizódokat, az ezt imádni fogja: a grafika ha lehet, még jobban el van találva, a hangok óriásiak, jóval több az animáció, és sokkal folyamatosabban gördül az egész. Persze, emiatt a játék kicsit nehezebb. Én addig jutottam el, amikor megjelenik fekete-fehér képmásunk – ezután nem volt türelmem tovább próbálgatni. Talán nemsokára felbukkan valahonnan egy „Movie-Trainer" lemez!!!!!

A sztori ezúttal is banális: a Space Ace-beli ügyködésünknek köszönhetően Borf éppen zsenge csecsemő méretben vegetál, amikor is galád szolgái, a kék Goon-ok az Infanto-Ray segítségével eredeti méretébe és eredeti gonoszságába változtatják vissza őt. Kimberly persze ismét „elrablódik", mi meg mehetünk utána. Szegény Dexter, ennyit szenvedni egy nőért! Ezután kellőképpen besűrűsödik az akció, és a lézernyalábоktól kezdve a bunyós macskákon át az emberevő virágokig minden az életünkre tör.



AMIGA

Azt hiszem, nem kell értékelnem a programot. A több mint 5MB animáció magáért beszél, s vessenek egy pillantást olvasóink a képekre is – ezeket muszáj volt bemutatni. A játszhatóság? Ezt a témát inkább ne feszegessük!

by B









Teljes elkockásodás!

Devious Designs

Ha közelebbről megszemléljük a logikai játékokat, nagy részükről azonnal kiderül, hogy vagy Tetris vagy Klax utánzatok. Amelyik viszont valami eredeti ötleten alapul, az általában annyira bonyolult, hogy ezzel minden varázsát elveszti. A DEVIOUS DESIGNS szerencsére ékes kivétel ez alól, eredeti, hivogatóan érdekes és megunhatatlanul játszható!

A sztori, amit a játék eleji feszült hangulatú intro-ban láthatunk, tökéletesen bemutatja az előzményeket: Dr. Devious, az őrült tudós egy új gépet készít, ami a tárgyakat geometriai alakzatokká, pontosabban kockákból és téglalapokból álló tömbökké alakítja. Ez még nem is lenne baj, de az esztelen a világ országainak híres „objektumain", többek között az eszkimó kunyhókon, a velencei gondolákon, és az amerikai hamburgereken teszteli találmányát. J. J. Maverick, a szuperkém elindul tehát, hogy útját állja a végső elkockásodásnak!



A feladat egyszerű: a pályákon található alakzatokat kell előre megadott helyükre összerendezgetni, hogy azok összetéve, visszaváltozhassanak eredeti formájukba. JJ, a kis figura, akit irányítunk, képes arra, hogy az alakzatokat ide-oda húzogassa, vagy megemelve tetszőleges irányba dobja. Ezen mozgatások az első 8 pályán tökéletesen begyakorolhatók, az igazi nehézségek csak ezután kezdődnek.

Amikor a valódi játék beindul, meglepve vesszük észre, hogy JJ most már nemcsak a szokásos vízszintes síkban képes mozogni, hanem a tárgyak felületén tetszőlegesen. Ez azt jelenti, hogy minden felületnek meg van a maga gravitációja, így akár fejjel lefelé, vagy pl. fentről lefelé is haladhatunk. Ha síkot akarunk váltani, egyszerűen gyalogoljunk körbe egy alakzatot, ha nem, ugorjunk át (milyen jó lenne néha a TV-t is forgatni! Junotyosok előnyben!). Kezdetben a joystick kezelése kissé bonyolultnak tűnhet, de ez a pici nehézség hamar megszokható.

Minden pálya, még a legegyszerűbbnek tűnő is, kivétel nélkül más-más módon oldható meg. Ez a tény folyamatos gondolkodásra készteti a játékost, tehát soha nem kerülünk olyan helyzetbe, hogy ugyanazt a szisztémát kéne az unalomig ismételgetnünk. Ha végre sikerül rájönni, hogy melyek a legoptimálisabb mozgatások, még mindig szemben állunk pár nehézséggel – a gyorsan fogyó idővel és Dr. Devious piszkos trükkjeivel. A minél jobb időeredmény eléréséért való versengés nagyon érdekes lehet – ha gyorsabbak vagyunk, mint a „szintrekord", megváltoztathatjuk a pálya „nevét", amit a program fel is ír a nem írásvédett lemezre. Milyen jó is az, amikor a századik barátunknál viszontláthatunk egy „De jó voltál Martin" vagy egy „Tihor megint a leggyorsabb" pályákkal teli lemezt.

Mint már említettem, komoly akadályt gördítenek a játékos útjába Devious trükkjei. A lövöldöző-agyonnyomkodó jegesmedve, a gyilkos felhő és a repülő szellem ellen bevethetjük fegyverünket, de néha a gyorsaság sokkal hatásosabb a lövöldözésnél.

Időnként olyan pályákra is tévedhetünk, ahol nem lehet semmit mozgatni (pl. a „Szovjet" hátterűnél). Ilyenkor el kell kapdosni a lehulló dolgokat, amelyekből egy-egy kocka lesz, s ezek fogják betölteni az üres helyeket. Minden 10. pálya után szembekerülünk a Doc-al, ilyenkor shot'em-up tudásunkat kell kamatoztatni.

Ennyi után jöjjön a legjobb – a játék grafikája. Bob Stephenson, akinek többek között a szemetgyönyörködtető C–64-es játékot, az IO-t köszönhetjük, ismét 100%-os munkát végzett. A hátterek minden tekintetben kimagaslóan szépek, külön-külön is díjnyertes „Amiga-festmények" lehetnének. Az effektusok „sürgető" hatásukkal csak fokozzák a drámai hatást, a zenékkel egyetemben. Mivel a játék nem könnyű, ezért a számos élet mellett level kódokat is kapunk, így akár hányszor neki lehet futni a nehézségeknek.

Remélem, ezek után mindenki kedvet kapott a játékhoz. Annyit még elárulok, hogy az 50. szint után már vészesen bebonyolódnak a dolgok!

by B



AMIGA



Lehetetlen küldetés?

Dylan Dog (Murderers)

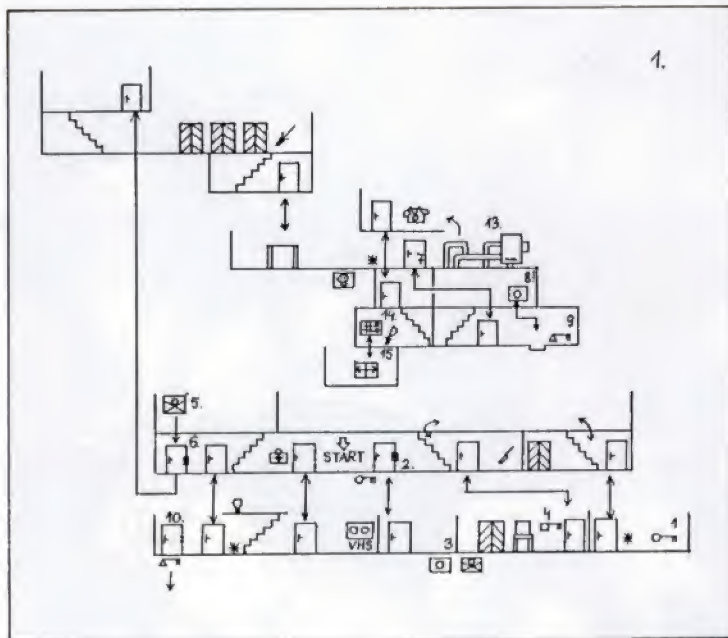
Megszületett 1992 első igazi szenzációja C–64-en! A spanyol softwerház, a Simulmondo egy fantasztikus ügyességi kalandjátékot dobott piacra az év legelején, melynek alapjául egy Spanyolországban népszerű comics szolgált. Dylan Dogot talán Spiderman-hez lehetne hasonlítani, aki a túlvilág szörnyszülötteitől védi-óvja az emberiséget. E játékban azonban azt a történetet dolgozták fel, mikor Dylan Dogot próbálják elpusztítani a saját álmaiban megjelenő szörnyetegek.

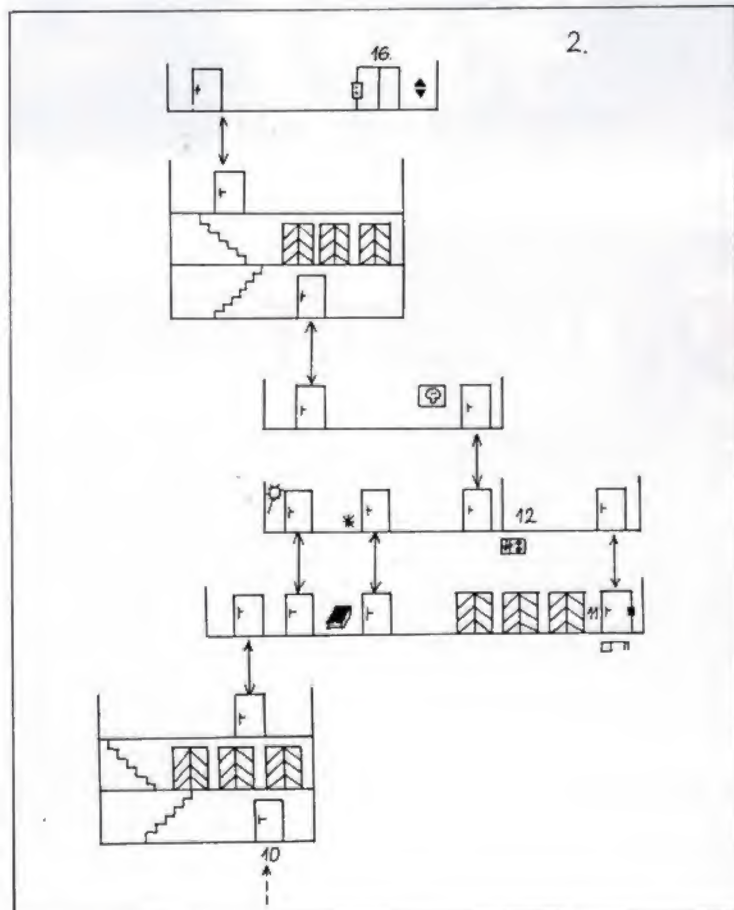
Az álnok Freddy Marenight, Dylan Dog örök ellensége, látva, hogy nem bír hősünkkel mikor az ébren van, elhatározza, hogy az álmaiba férkőzve győzi le Dylant. Úgy manipulálja álmait, hogy Dylan egy földalatti labirintusban találja magát, melyben nyüzsögnek Freddy Marenight csatlósai, akik csak arra várnak, hogy elpusztítsák őt. A mi feladatunk az, hogy elvezessük Dylant Freddy rejtekének bejáratához, egy liftajtóhoz. Ha sikerül, akkor hősünk örökre leszámol ellenfelével, legalábbis addig, míg a játék második része meg nem jelenik...

A játék kezelése:

A SPACE lenyomására egy kellemes kinézetű inventory (kelléktár) jelenik meg. Itt állíthatjuk be, hogy ököllel vagy pisztollyal küzdünk (ne felejtsük el, hogy csak 6 lövedékünk van!), továbbá, hogy melyik tárgyat kívánjuk használni, vagy letenni. A tárgyak közül a nyíl mozgatásával majd a tűzgomb megnyomásával választhatunk. Amelyiket le akarjuk tenni, azt jelöljük ki a tűzgombbal, majd a nyilat mozgassuk abba az állásba, amelyik a lenti kéztől elfelé mutat. Tárgyat (melyet a szobában villogó kocka jelez) úgy tudunk felvenni, hogy melléállunk, megnyomjuk a space-t, az invetoryban a tárgy képe az alsó négyzetben megjelenik, majd a nyilat a kéz felé mutató állásba hozzuk (+ tűz). Ha nem fér több eszköz a tarsolyunkba, az új tárgyat ki tudjuk cserélni egy nálunk lévő haszontalannal (jelöljük ki az eldobandót és vegyük fel az újat a fenti módszerrel). A megoldáshoz jónéhány tárgy haszontalan, de ezekre majd még kitérek.

A képernyő tetején egy tó és a telihold látható, amely az idő múlásával





balról jobbra áthalad a tó felett. Amint a hold a jobb oldalon lebukik a dombok mögött, a játék véget ér. A tó közepén pedig egy sírfelirat emelkedik ki majd, ha túl sok sebet kapunk. Amint a teljes felirat (R.I.P. Dylan Dog) láthatóvá válik, a játék szintén befejeződik.

Néhány teremben haldokló emberekre akadunk, akik mellett a villogó négyzetekben furcsa alakzatú tárgyak (nevezzük őket talizmánoknak) találhatóak. Ezek különböző titkos ajtók nyitását teszik majd lehetővé (lásd térkép), amik azonban több esetben csapdát rejtenek. A térkép használatához álljon itt egy rövid ismertető, ami valójában a játék megoldásának kivonata.

Térképhasználat/ Végigjátszás

A START-ról indulva haladjunk az 1-es pont felé, közben felvéve a kést. A megszerzett kulccsal nyissuk ki a 2-es számú ajtót (bal oldalról álljunk mellé és a kelléktárban jelöljük ki a kulcsot, majd SPACE-szel váltsunk vissza az emberkénkre majd a tüzet megnyomva a zár lepattan). Menjünk be az ajtón, és a szomszédos szobában vegyük fel a haldokló mellől a talizmánt (3-as pont). Jussunk el ezután a 4-essel jelzett szobába, ahol vegyük fel a második talizmánt a haldokló mellől illetve a kulcsot. E talizmánt az 5-ös helyszínen használjuk fel (álljunk a falon levő hasonló jel alá, majd tűz). Erre az alattunk levő szobában feltárul egy rejtett ajtó. Menjünk



JELMAGYARÁZAT:

- zöld kulcs
- kék kulcs
- fehér kulcs
- hasadék nyitó talizmán
- rejtett ajtó nyitó talizmán
- nyaktiló talizmán
- rácsot nyitó talizmán
- lifthívó talizmán
- bonus
- elsősegélyláda
- villanykörte v. biztosíték
- telefon
- notesz
- videokazetta
- kés
- kard
- bárd
- buzogány



be rajta. Keressük meg a kardot (a dupla ajtók csak dekorációs szerepet játszanak, nem lehet bemenni rajtuk). Menjünk el a 7-es ajtóhoz, de ne felejtsük el felvenni a harmadik talizmánt. Bemenve az ajtón használni tudnánk a 3-as pontnál felvett talizmánt, de ez CSAPDA! Helyette vegyük fel a 9-essel jelzett fehér kulcsot. Kutyagoljunk vissza a 10-essel számozott ajtóhoz, és a fehér kulcs segítségével menjünk be rajta (innentől a másik térkép aljára lépünk át), majd haladjunk a 11-es ajtóhoz, amit a kék fémkulccsal tudunk kinyitni. A következő szobában vegyük magunkhoz a negyedik talizmánt. Ismét egy kis túra következik az első térképen levő 13-assal jelölt kazánhoz. A csöveken ugráljunk fel, majd a legfelső cső baloldaláról ugorjunk át a másik szobában levő emeletre. A telefont hagyjuk figyelmen kívül (nem szükséges a megoldáshoz), helyette vegyük fel a 14-essel jelzett bárdot, majd használjuk a talizmánt. Félrecsúszik a rács, majd a feltáruló üregben felvehetjük az ötödik talizmánt. Ismét egy hosszú gyaloglás következik, majd elérünk a kettes térképen „nyaktiló" talizmánnak nevezett ponthoz. Amint aktivizáltuk a talizmánt, azonnal húzzuk le a joyt (azaz guggoljunk le)! Ezzel a penge minket nem, hanem csak ellenfelünket kaszabolja le. Nincs más hátra, mint előre! A lifthez feljutva a játék véget ér egy gyönyörűen megkomponált end-sequence-szel.

A Dylan Dog minden tekintetben egy szuper alkotás, mindent tartalmaz, amit egy ilyen stílusú programnak tartalmaznia kell. Remek intro, izgalmas és elég nehéz játékmenet, szép végjáték. A zenei aláfestés is megnyerő, a grafika pedig csúcs. Totális telitalálat!

Zolee



C-64

Mélyvízben

Black Gold

A XX. század legelején vagyunk, talán Angliában. Az ipar fejlődése egyre több szenet követel, így sorra alakulnak, s próbálnak szerencsét a kis bányásztársaságok. A játékban természetesen mi is egy ilyen vállalkozás vezetői leszünk. Kapunk némi induló tőkét, aztán bedobnak bennünket a mélyvízbe. Onnan pedig csak két kiút van: a meggazdagodás vagy a teljes csőd.

A játékot maximum négy fő játszhatja. Kezdésnél ki kell választanunk, mi lesz a célunk (pénz, kitermelt szén, megnyitott bánya vagy idő), majd megjelenik a fő képernyő, egy századeleji kisváros létképe.

A vállalkozás beindításához először menjünk ki a mezőre (**Grubenfeld**), és válasszunk egy megfelelő helyet bányánk számára. A térképen a választható területeket fehér jelek mutatják.

Mivel a bányászatra alkalmas terület megvásárlása összes pénzünket elviszi, következő utunk a **Bank**ba vezet. Itt rögtön megtudjuk, mennyi készpénzünk és hitelkeretünk van, valamint hitel esetén hány százalék kamatot kell fizetnünk. Kölcsönt a Kredit + pontban vehetünk fel, visszafizetni pedig a Kredit – pontban tudjuk. Ha sok pénzünk van, azt is itt tehetjük be a bankba és vehetjük ki onnan (Sparbrief + és –).

Most pedig a vásár (**Grosshandel**) következik. Itt a következő dolgokat szerezhetjük be:

füllmaterial	homok
arbeitsgerat	szerszám
schienen	sín
pferd	ló
schlitten	szán
lore	csille
lokomotive	mozdony
ausbau holz	fagerenda
ausbau stahl	acélgerenda
dynamit	dinamit
bohrgestange	fúrófej
ausbau schacht	tégla
förderturn	szállítóeszköz

A sorozat utolsó két gombjával választhatunk, hogy éppen vásárolni vagy eladni szeretnénk.

Mikor először ide belépünk, a legfontosabb, hogy egy szállítóeszközt vegyünk, hiszen a munkákat csak ezzel







kezdhetjük el. Ezen túl vegyünk annyi szerszámot, amennyi munkást fel akarunk venni, valamint jó sok sínt, acélgerendát, dinamitot, fúrófejet, néhány aknát, csillét. A vásárláshoz vagy eladáshoz nyomjuk meg a tűzgombot a kívánt áru képe felett. Ekkor egy új képernyő jelenik meg, melyen az alsó számokkal adhatjuk meg, hány darabra van szükségünk. Ha túl sokat írtunk be, a felesleges árut már csak veszteséggel tudjuk eladni.

Most pedig sétáljunk át a munkaközvetítőhöz (**Arbeitsamt**). Itt vehetjük fel a szén kitermeléséhez és feldolgozásához szükséges munkásokat. Itt alul három gombot találunk. Az elsőre megtudjuk, melyik munkásból hány szabad éppen. A + a felvételt a – az elbocsájtást jelenti. Az emberek felvétele egyébként ugyanúgy történik, mint a vásárlás az előző épületben. A következő szakmákban vehetünk fel munkásokat:

hauer	vájár
schlepper	csillés
gesteinshauer	sziklavájár
steiger	emelő
kokereiarbeiter	gyári munkás

A munkához csak annyi embert vehetünk fel, ahány szerszámkészletet vásároltunk az előző épületben.

Akkor fogjuk embereinket és vonuljunk át a bányába (**Zeche**). A kép közepén megvásárolt területünk metszetét látjuk. Felül a még felhasználatlan eszközök és munkások számát jelző kis ábrákat, oldalt pedig a különböző tevékenységek ikonjait találjuk.

A bányában munkánkat kezdjük a legfelső ikonnal. Ezzel tudjuk a felszínen elhelyezni az épületeket és a szállítóberendezést. Felülről a második gombbal a faluba térünk vissza, erre majd később lesz szükségünk. (Egy hónapban csak kétszer mehetünk le a bányába, úgyhogy ezeket az utakat mindig jól fontoljuk meg.)

A következő gombbal az épületek alatt fúrhatunk függőleges aknát (egy négyzet jelenik meg, amit vigyünk a kívánt helyre és nyomjuk meg újra a tűzgombot). Egy szint kiépítéséhez csak egy adag téglára és sziklavájárokra lesz szükségünk.

A föld alatt pedig következhet a vízszintes fúrás. Először a negyedik gombbal fúrjunk egy lyukat. Ehhez dinamit, fúrófely és munkások kellenek. Ezután készítsük el a kifúrt részen a gerendákat (ötödik gomb, kell hozzá dinamit, fúrófej és acélgerenda), majd fektessük le a síneket.

A kép alján található két kérdőjellel információkat kérhetünk a már kiépített és a még használatlan területekről. A nagy piros kereszttel pedig egy már kiürített járatot temethetünk be homokkal.

Végül jöhet a szén kitermelése (hatodik gomb). Ekkor az előzőleg már teljesen kiépített vájatba egy új képernyőre jutunk. Itt a barna részek tartalmaznak szenet, a világosabbak pedig szikladarabok. Itt egy újabb ikonokat használhatunk. Ezek közül a csákányos emberkével bonthatjuk le a kifúrt rész körüli szenet, a fúrós ember pedig a sziklákat robbantja el utunkból. A lyukakat először támasszuk alá fa- vagy acélgerendával, majd fektessük le a síneket. Végül pedig állítsuk be a csilléket, szánokat, és az őket kezelő embereket, mozdonyt vagy lovat. (A megjelenő menüből válasszuk ki – persze ha több lehetőségünk van –, melyiket akarjuk használni, majd a + és – jellel adhatjuk meg, hányat állítunk közülük munkába.) A kép alján lévő kérdőjel eközben megmutatja, hogy az éppen kifúrt részről mennyi szenet lehet elszállítani, és abból a jelenlegi beállításban mennyit viszünk el. Ha kevés csillénk van, nem érdemes gyorsan fúrni, hiszen az a szén, amit nem tudunk a felszínre vinni, a következő napra már nem lesz ott.

Következő utunk a bányafelügyelőségre vezet (**Zechen aufsicht**). Itt megtudjuk, milyen a hangulat a munkások körében, és ha szükség van rá, valamilyen ünnepséggel vagy prémiumosztással feldobhatjuk őket.

A hónap végén még látogassunk el a raktárunkba (**Halde**). Itt nézzük meg, hogy az e hónapban kibányászott szén elfér-e még a telepen, és ha nem, a már megszokott módon kell kibővítenünk helységeinket.

Mikor befejeztük a hónapot menjünk haza (**Haus**). Otthon aztán felvehetjük az állást, megnézhetjük a statisztikákat vagy befejezhetjük a játékot. Ezután megtudjuk az elmúlt hónap eredményeit és visszajutunk a kisvárosba.

A következő hónapokban az eddigi tevékenységekhez még két újabb is jön. A kokszolóban (**Kokerei**) a kitermelt szén egy részéből készíthetünk kokszot. Ehhez először kell vásárolnunk egy üzemet (középső ikon). Ezután az első ikonnál állítsuk be, hogy az egyes szénfajtákból mennyit használunk fel kokszgyártáshoz. Ha az üzem veszteséges, a harmadik gombbal adhatunk túl rajta.

Végül jön a kereskedelem (**Verkauf**). Itt a nehéz munkával megtermelt szenet, kokszot adhatjuk el hazai és külföldi vevőknek. Ugyancsak itt hosszabb távú szerződéseket is köthetünk (legelső gomb). Ekkor az egyes szénfajták mellett a szerződés hossza, a lekötött szén mennyisége és ára látható. Ha valamelyik szénnél megnyomjuk a tűzgombot, megtudjuk az érdeklődők ajánlatát. Ezt a szerződés aláírásával fogadhatjuk el, visszautasítani pedig a piros kereszttel tudjuk.

Hát ennyi a játék irányítása. Remélem nem hagytam ki semmit. A feladat rendkívül nehéz, de hát éppen emiatt nem lehet néhány nap alatt ráunni, hiszen hatalmas élményt jelent, amikor végre sikerül az egész gépezetet beindítani és működtetni. Azt hiszem, az ilyen programokért érdemes számítógépet venni.

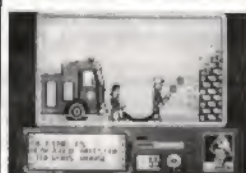


AMIGA



Elvira – The Arcade Game

Amikor megérkezett szerkesztőségünkbe az Elvira Arcade Amigás változata, azt hittem, hogy C–64-re nem fog elkészülni. Kellemesen csalódtam. Szinte napok múlva megjött, s állítom, hogy minőségi munka. Amint az a címből is kiderül, ezúttal a harcban szerzett tudásunkat kell kamatoztatnunk, mert a játék végig üsd-vágd stílusú. Emellett egyébként igen kellemes, mert jól játszható (nem nehéz), és jól irányítható (jó nagyot ugrik). A feladatunk az, hogy két fő pályán – Tűz és Jég – végigmenve összegyűjtsük varázskönyveinket sok más extra cuccal együtt, s megtaláljuk az egymás után kinyíló, szabad utat adó ajtókat. Fegyvertárunk persze bővíthető, de nem a szokásos dolgokkal, hanem szokatlan, kissé idétlen eszközökkel. A „SPACE, majd RETURN" megnyomásával válogathatjuk plusz aktivizálhatjuk szuper fegyvereinket (pl. pajzs), amelyek egy-egy trükkös részen segítenek át. Grafikailag mindkét verzió klassz, a sprite-ok nagyok, a háttérszínek pedigszokatlanul vannak összeválogatva, így a játék igen színesnek, harsánynak tűnik. Az egész programra az aprólákosság jellemző, látszik, hogy foglalkoztak vele. A hanghatások sajnos nem kiemelkedőek, leszámítva az Amigás robbanásokat, amelyek viszont tűzbe hozzák a vérbeli arcade játékosokat. Egy problémám van mindössze az EA-el. Mivel Elvira figurája igen nagy, ezért néha úgy kell ugrani, hogy testünk fele a felferlé-oldalra scrollozás miatt a háttérobjektumok mögé kerül. Talán emiatt történt meg, hogy másfél órai játék után emberem „beragadt" egy fal mögé – hát ezért nincs bővebb elemzés az Elvíráról!



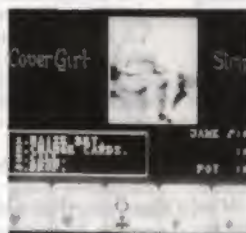
Fireman Sam

Ha valamelyikőtök szeretné magát ismét 1984-ben, a C–64 hőskorában érezni, az (és csak az) töltse be az FS-t. Enyhén primitív az anyag, de azért szuvenírként betettük az újságba, hátha valaki mégis kedvet kap egy kis tűzoltáshoz. Feladatunk, hogy a felülnézetből látható kis kocsinkkal az utcákon cikázva megtaláljuk a tüzet vagy más kijelölt célt. Egyszerre csak egy kis utcarészletet látunk, tehát könnyen eltévedhetünk a cikkcakkos útvesztőben. Persze nem elég a tüzet megtalálni, majd a joy rángatásával eloltani, de vissza is kell találnunk az állomáshelyünkre. Természetesen a rendelkezésre álló idő sem túl bőreszabott, ez is jelentősen behatárolja a megoldás lehetőségét. Na azért nem kell túl bonyolult játékra gondolni, de egy kétnapos csecsemőnek azért gondot okozna. Egy kétéves azonban már únná...

Covergirl

A C–64-es fiútábor szívét valószínűleg meg fogja dobogtatni a Covergirl, ami egy újabb pókerprogram, természetesen pucér felsőtestű lányokkal.

Nyolc lenge öltözetű hölgy közül választhatunk játszópartnert. A hölgyek nehézségi sorrendbe vannak állítva, de szerintem túl nagy problémát nem jelent a nyolcadik szint sem (taktikai kérdés az egész). A játék kártyakezelő része aránylag jól megoldott, már ami a kezelést illeti, de az algoritmusáról sajnos semmi jót nem



lehet elmondani. Gyakran ugyanazokat a lapokat adja csere után vissza, mint amit lepasszoltunk. A vesztes helyzetekben pedig egész egyszerűen CSAL! Tehát előbb ismerjük ki a piszkos módszereit, mielőtt nagy tételeket kockáztatnánk, mert átver a gép, és pillanatok alatt legatyásodhatunk. A grafikáról még annyit, hogy a képek túl kicsik és ráadásul (a jobb minőség érdekében tett hasztalan erőfeszítés következtében) zizegnek, remegnek.

Személy szerint csak fanatikus gyűjtőknek ajánlom, mert a szenvedélyes pókerosok csalódnának benne.

Godfather

Az U. S. GOLD a „Keresztapával" nyitotta az 1992-es évet, s bátran állíthatom, hogy szép, akkor még keveset mondtam. Tökéletes, 100%-osan megrajzolt hátterek és sprite-ok, életszerű színek, egy kis túlzással azt állíthatom, hogy első látásra mintha egy 256 színű PC programmal állnánk szemben. Stílusát tekintve a „Keresztapa" shoot'em up, de arra nem esküdnék meg, hogy a többi pálya is ilyen, mert a program közvetlenül lapzárta előtt érkezett, s nem volt időm végigjátszani. A feladatunk az, hogy megvédjük a Corleone család hatalmát a többi maffia klántól. Aki egyébként látta a három filmet, annak tökéletesen érthető lesz az, hogy mi történik körülöttünk. Az első pályán New York egyik forgalmas utcáján kell kiirtanunk a gengszterek életét, lehetőleg az ártatlanokat megkímélve, majd feljutni egy ház tetejére. Az ez után következő szintek is N. Y.-ban játszódnak, de kissé eltérő formában. Annyit megígérek olvasóinknak, hogy ha lesz hely a következő számunkban, akkor egy bővebb képriportot is közlünk erről a grafikai csodáról.





Mega Twins

Bevallom, kicsit részrehajló leszek a MT ismertetésénél, mert ez a kis verekedős játék szerencsére a japán stílus jegyeit hordozza magán – akkor meg csak jó lehet! Az U. S. GOLD persze nem kizárólag magának köszönheti, hogy a játék ilyen jó lett, hanem a CAPCOM-nak is, aki az alapul szolgáló játéktermi automatát készítette. A konverzió 100%-osan sikerült. A grafika csodás, a játszhatóság pont játékterem színvonalú, a megvalósítás igényes – ez kell egy jó beat'em up-hoz. A két főszereplő, a Mega Fivérek, arra készülnek, hogy visszaállítsák apjuk birodalmának régi fényét. Dragon Blue Eyestól és Princess Nanatól ez nem lesz kis teljesítmény, figyelembe véve, hogy még csak 15 évesek. Ellenfeleik nem horror figurák, hanem úgy néznek ki, mintha egy bébiállatkertből szabadultak volna. A játék kezdetekor három pálya – Föld, Tenger, Levegő – közül választhatunk, de csak akkor járunk sikerrel, ha mindhármat meghódítottuk. Érdemes betöltés után egy kis időt várni, mert ha nem kezdjük el az akciót, helyes kis intrót láthatunk. Ez a program egyébként az U. S. GOLD egyik legjobb 1991-es munkája (állítólag a MT már a karácsonyi piacon kint volt), s ha ezt a vonalat folytatják, akkor nem lesz baj ezzel a stílussal. Sajnos, a C–64-es verzió lapzártáig nem érkezett meg, de állítólag az is hasonlóan jól fog kinézni. Viszont jó hír a C–64-es tábornak, hogy olyan eddig csak Amigás nagyságok, mint a P. P. HAMMER, BATTLE COMMAND, SUPER SPACE INVADERS, ALIEN STORM most már nekik is hozzáférhetők, s mind kivétel nélkül extra szép.

F1 Tornado

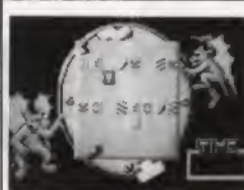
Komoly játékot sejtető cím, de a 100 blokk körüli terjedelem elárulja, hogy nem ajánlatos egy Fighter Bomber szintű szimulátort feltételezni a programról. Valójában egy egyszerű lövöldözős anyag. Leginkább az „1.9.4.3."-ra emlékeztet, mind hangulatában, mind színvonalában. Ha jól számoltam 6 pályából álló missziót kell végrehajtanunk, minden szint végén egy-egy főellenséggel. Védtelen helikopterek lelövésével bónusfegyvereket (előre-hátra lövés, extra-gun, 8 irányba lövés, illetve sebességnövelés) vehetünk fel, amelyek meglétéről a jobb alsó sarokban olvasható feliratok adnak felvilágosítást. Az első néhány pálya pite, a vége felé azonban igencsak „beindulnak" az ellenfelek. Gyakran nem is lehet követni, hogy mi folyik a képernyőn. Ilyenkor bízzunk benne, hogy az Erő velünk van. A program egyetlen ügyes megoldása, hogy 15 sprite is lehet egyidejűleg a képernyőn, semmi berezonálás, ricogás. Egyébként a játék felejthető.





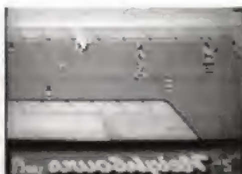
Robocop 3

A Robocop sorozat eddigi két tagja bombasiker volt, de ezt nem a játékoknak, hanem a filmeknek köszönhette az OCEAN. Most, megelőzve a filmeseket. (Ez egyébként érdekes, hiszen most már sejthető lesz, hogy miről fog szólni a film. Ezt pedig rendszerint a premier napjáig titokban szokták tartani) piacra dobták a sorozat 3. epizódját, ami teljesen más, mint elődjei. Első látásra mintha egy szimulátorral állnánk szemben – ezt sugallja a klassz 3D – de ez nem más, mint egy igen érdekes, de veszettül nehéz akcióprogram. Kezdéskor kiválaszthatjuk, hogy a film sztorijához igazodó „kalandosabb", vagy a kizárólag piff-puff akció változatot akarjuk-e nyüstölni. A kalandrész egy Test-Drive szerű autós üldözési résszel indul, ami annyira kellemes, hogy magában még vezetés-szimulátornak is elmenne. A „J" gomb benyomására választhatunk joy és egér irányítás között, szerintem az egér praktikusabb. Az akció részben 5 különálló küldetés közül (de szépen alliterált) választhatunk, amelyekben a lövöldözésen és a háti-rakétás repkedésen át ninjával verekedésig minden kipróbálható. Itt az „F1–F2" gombokkal külső nézeteket kérhetünk. Ezen külön egységek egyébként az adventure játék főbb részei, így felfoghatók egyfajta gyakorló pályáknak is. Aki a hosszú verziót akarja végigjátszani, az itt mindenképpen trenírozza be magát (a kalandjáték végén egyszerre 2 robot-ninjával is meg kell majd küzdenünk). Grafikailag a R3 igen gyors 3D, kb. mint a „F–29 Retaliator" (a programozó gárda ugyanaz). Egyebek iránt a Robocop 3-mal is hasonló a helyzet, mint a Godfather-rel, pont lapzárta előtt érkezett. Ezért, ha nagyon problémásnak néz ki, egy teljes végigjátszást biztosan megejtünk.



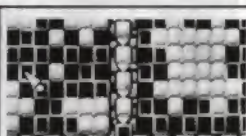
Oracle

Ez az anyag is egy régi ötletet, az „érintsd össze és tüntesd el" lovagol meg, de nagyon aranyosan, ezért megér néhány sort. Egy kis béka a kurzorunk, amivel a szanaszét elhelyezett azonos színű, vagy mintájú kockákat kell egymás mellé tologatnunk. A kockákat csak a tűzgombot nyomva lehet mozgatni! Van egy segédkockánk is (szürke), amivel a többi között tudunk mászkálni, és ami ahhoz kell, hogy az összehozott párokról le tudjunk mászni, mivel csak akkor tűnnek el, ha már nem állunk rajtuk. A későbbi pályákat az is nehezíti, hogy nemcsak két kockát, hanem akár hármat is egymás mellé kell tologatnunk, méghozzá olyan terepen, ahol tiltott mezők is találhatók. Ha elrontjuk, és csak kettőt ragasztottunk össze (amik persze rögtön eltűnnek), akkor a harmadik páratlanul marad és így nem lehet befejezni. Ekkor használjuk a „balra nyíl" billentyűt, amivel a szint újrakezdhető (de csak háromszor!). Természetesen az idő múlását se hagyjuk figyelmen kívül.



Neighbours

A rövidke ügyességi program nem valami nagy durranás, de azért el lehet idétlenkedni vele néhány percig. A legelső képernyőn állíthatjuk be ellenfeleink számát, akik valójában inkább csak zavaró tényezőként jelennek meg a színen (1–3 gördeszkás szomszéd srác, kutyusok, kengurúk, kocsikázó gyerkőcök). Ezen a képernyőn lehet az ügyességi fokot is állítani a gördeszkákra clickelve (lassú–közepes–gyors). A játék célja, hogy emberkénkkel a villogó közúti kapuk között manőverezzünk a mászkáló szomszédok között kacsázva. Energiánkat, mely az elvágódásainkor rohamosan apad, a földön szanaszét heverő csavarok felvételével tarthatjuk szinten.



Clone

A játék megszolgálta a klón nevet, ugyanis a kocka-kirakós műfajban már sokadik a sorban. Mindazonáltal kellemes időtöltés lehet a rajongóknak.

A játéktér két részre osztott: a bal oldalon láthatjuk a kiindulási állapotot, a jobb oldali kockahalom pedig a „célállomást" szimbolizálja. Úgy lehet az egyik alakzatból a másikba eljutni, hogy az egyes kockákra ráclickelve a színük, a középen látható színsornak megfelelően megváltozik, vagy akár eltűnnek annak megfelelően, hogy a színsorban hanyadik helyet foglalták el. Ezzel egyidőben az adott kocka közvetlen szomszédjainak színe is eggyel lejjebb ugrik a sorban. A felsőbb szintek megoldásához már segédkockákra is szükség lehet. Ezek a képernyő tetején láthatók (zöld = kiinduló szín, barna = utolsó fázis). Itt található még másik két hasznos funkció ikonja is: az egyik a szint újrakezdését eredményezi, a bomba ikon segítségével pedig egy kockára clickelve az adott kockát és a közvetlen szomszédjait le tudjuk „robbantani" a színről. A kezdő 5–6 pálya gyerekjáték, a többi rémálom.

Fuzzball

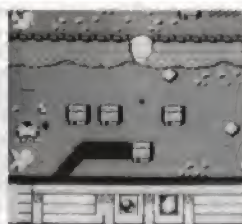
Olvasóink talán azt gondolják, hogy „Tallózó" rovatunkba a kevésbé érdekes játékokat rakjuk. Ez persze nem igaz (de a levelek alapján rájöttünk, hogy egyszerűbb játékokról elég a kevesebb info), jó példa erre a neves SYSTEM 3 FUZZBALL-ja is. A program megszólalásig hasonlít a Bubble Bobble-ra, a „királyra", emiatt máris biztosított a sikere. Ebben az alapvetően ügyességi játékban 50 pályát kell megtisztítanunk a rosszcsont Fuzzball-októl úgy, hogy mi is egy ilyen bőrébe bújunk. Az előzmények a ritka szép introból derülnek ki, amelynél az az érdekes, hogy nem kell mindig betölteni: a játék egyből a kettes lemezről indítható. Grafikailag a S3 munkája a legjobbak között áll, sőt, néha egy kicsit „túlrajzolt". A hanghatások átlagosak, a játék eleji kezdőzene viszont bombasztikus. Rajta ifjú varázslótanoncok, takarítsátok hát ki mesteretek tornyát.





Leander

Amikor először megláttam a PSYGNOSIS új játékát a LEANDER-t, röhögőgörcs jött rám. Persze nem a grafika miatt, hiszen az első osztályú minőség (ahogy azt a cégtől megszokhattuk). Inkább azért, mert Psygnosisék alig burkoltan a SEGA Megadrive babérjaira pályáznak – egy japán stílusú verekedős/mászkálós/kaland játékot akartak összehozni. Nade könyörgöm – az nem elég, ha a főhősnek ferdén áll a szeme és a szokásosnál „keletiesebb" kinézete van. Ki kéne találni extravagáns háttereket is, nem egyszerű barna köveket, fákat, meg az Amigán már förtelmesen unalmas „színátmenetes" csíkokat; az ellenfeleknek nem nyújtott lábbal kéne jobbra-balra masírozniuk, hanem valamivel élethűbben ránk vadászni – szóval ezért nem lett a Leander „szegás" játék. Egyébként, ha csak a „normál" verekedős programok kínálatát nézzük, Leander-ünk korrektül megállja a helyét. A küzdelmen kívül rendszerint apróbb feladatokat is meg kell oldanunk, pl. kulcsok megszerzése, és a szokásos boltokba is betérhetünk fegyvertárunk felfrissítésére. Ami azonban szuper húzás, hogy a játék kezdetekor beléphetünk egy speciális „OPTIONS" menübe (az Amigás verekedős játékok között először), ahol minden nekünk tetsző körülményt beállíthatunk. Csak az a nagy helyzet, hogy ilyen és még ilyenebb menü minden Megadrive játékban van – példának hozom fel a Beast Warriors nevű csodát, amit ha egyszer kipróbál az ember, utána minden hasonló Amigás stuff „savanyú" lesz számára.



Phileas Fogg's Balloon Battles

Aki szeretne hőlégballon pilóta lenni, annak NEM ajánlom a PFBB-t, mivel hatására hamar lemondana ebbéli szándékáról. A játék színvonala nem sokban előzi meg a hagyományos shoot'em up roncsokét. „Lufinkon" utazva kell a játéktéren manővereznünk, és közben az alant található ellenséges erődöket pusztítani. A képernyő alsó részén a következő információk olvashatók le: a szél magasság szerinti megoszlása és ereje, bombáink és homokzsákjaink száma, életeink száma, sérüléseink nagysága illetve az emelkedéshez szükséges meleg levegő mennyisége. A szél irányát a képernyő szélein látható „angyalok" jelzik. A ballon magassága a TŰZ+joy föl–le segítségével állítható négy fázisban. A TŰZ egyszeri megnyomásával szórhatunk bombát, a lufi árnyékát célkeresztként használva. Mindez leírva izgalmasabbnak tűnik, mint valójában. Csak őrülteknek!

Az 576 KByte-ban eddig megjelent programok

PROGRAM	MEGJELENÉS	TIPUS
1000 MIGLIA	1992/1.	L
3D CONSTUCTION KIT	1991/11.	L
500cc MOTORMANAGER	1991/7-8	I
TOP SPOT	1991/5.	T
A-10 TANK KILLER	SZKSZ	L
ABC MONDAY NIGHT FOOTBALL	1991/12.	D
ACTION SERVICE	1991/9.	L
ADVANCED DESTROYER SIMULATION	SZKSZ	L
AFTER THE WAR	1990/1.	I
ALIEN BREED	1992/1.	L
ALIEN STORM	1991/12.	T
AMERICAN 3D POOL	1991/10.	D
AMNIOS	1992/1.	T
ARACHNOPHOBIA	1991/10.	I
ARMOUR GEDDON	1991/7-8	L
ASTRO MARINE CORPS	1990/6.	L
ATOMIC	1990/3.	L
ATOMIC ROBOKID	1991/1.	L
ATOMIC TERKEPEK	1990/5.	M
ATOMINO	1991/6.	I
AUSSIE GAMES	1990/1.	L
AUTOTEST	1991/7-8	L
B.A.T.	1991/5.	L
BACK TO FUTURE II	1990/7.	L
BACK TO FUTURE III	1991/6.	L
BAD BLOOD	1991/6.	L
BADLANDS	1991/1.	I
BALL GAME	1991/9.	E
BARBARIAN II	1992/1.	I
BASKET MANAGER	1991/3.	L
BATTLE CHESS II	1991/9.	T
BATTLE COMMAND	1991/4.	L
BATTLE ISLE	1991/11.	L
BATTLE SQUADRON	1990/2.	I
BEACH VOLLEY	1990/6.	L
BETRAYAL	1991/7-8	L
BILL THE BILLIARD	1991/11.	E
BILLIARD SIMULATION 2	1991/10.	D
BLADE WARRIOR	1991/9.	T
BLADES OF STEEL	1990/3.	I
BLINKY'S SCARY SCHOOL	1990/2.	I
BLOOD MONEY	1990/4.	L
BLOODWYCH (1.RESZ)	1991/3.	L
BLOODWYCH (2.RESZ)	1991/4.	L
BLUE ANGEL 69	1990/2.	I
BLUE ANGELS SIMULATION	1991/11.	L
BLUES BROTHERS	1991/12.	L
BOBO	1990/1.	I
BOSTON BOMB CLUB	1991/11.	L
BOXING MANAGER	1990/1.	L
BRAIN WAVE	1992/1.	E
BRAT	1991/6.	T
BUDESLIGA MANAGER PROF.	1992/1.	L
BUDOKAN	1990/2.	L
BUFFALO BILL'S RODEO	1990/3.	L
CADAVER	1991/1.	L
CAPTAIN BLOOD	1991/10.	L
CARRIER COMMAND	1990/1.	I
CARTHAGE	1991/3.	L
CASH'N GRAB	1990/3.	L
CASTLE MASTER	1990/3.	L
CAVEMANIA	1991/7-8	T
CENTURION	1991/7-8	L
CHAMBERS OF SHAOLIN	1990/1.	I
CHAMPIONS OF THE RAJ	1991/10.	L
CHAOS STRIKES BACK	1991/10.	L
CHASE H.Q.	1990/1.	I
CHEVY CHASE	1992/1.	T
CHIMERA	1991/9.	T
CHIP'S CHALLENGE	1991/5.	L
CHUBBY CHESTER	1991/7-8	L
CHUCK ROCK	1991/6.	L
CISCO HEAT	1992/1.	L
CJ'S ELEPHANT ANTICS	1991/5.	T
CJ'S IN USA	1992/1.	T
CLOUD KINGDOMS	1990/2.	L
CLYSTRON	1991/9.	T
COBRA	1991/11.	T
CODENAME ICEMAN	1991/2.	L
COHORT FIGHTING FOR ROME	1991/7-8	L
COLORIS	1990/2.	L
CONQUEROR	1990/4.	L
CONQUESTADOR	1991/10.	L
CRACK DOWN	1990/4.	L
CRIME TIME	1991/7-8	T
CRIME TIME	1991/9.	L

PROGRAM	MEGJELENÉS	TIPUS
CROWN	1991/5.	T
CROWN OF ARMADIA	1991/2.	D
CRUISE FOR A CORPSE	1991/12.	L
CUBULUS	1991/9.	E
CYBERBALL	1991/9.	D
DAMOCLES	1990/7.	L
DAN DARE III	1990/6.	L
DARKMAN	1991/9.	T
DAYS OF THUNDER	1991/2.	D
DEATH BRINGER	1992/1.	T
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	1991/9.	L
DECSTONE	1992/1.	E
DEFENDERS OF THE EARTH	1990/2.	T
DELUXE PAINT V2.99 (2.RESZ)	1990/2.	L
DELUXE PAINT V2.99 (1.RESZ)	1990/1.	L
DERI COLOUR	1991/6.	T
DEUTEROS	1991/9.	L
DICK TRACY	1991/2.	D
DIE HARD	1990/2.	L
DINO WARS	1991/3.	I
DIPLOMACY	1991/5.	L
DIZZI IV. - MAGIC LAND	1991/2.	L
DONALD'S ALPHABET CHASING	1991/5.	O
DOUBLE DRAGON III	1992/1.	T
DOUBLE DRIBBLE	1990/6.	L
DRACONUS	1991/4.	L
DRAGON STRIKE	1991/3.	L
DRAGON'S LAIR II - TIME WARP	1991/4.	L
DRAGONS OF FLAME	1990/1.	L
DRAKKHEN	1990/3.	I
DRAKULA ADVENTURE	1991/5.	L
DREAM RIDER	1991/9.	T
DREAM TEAM	1991/9.	D
DRIVE HARDER	1991/4.	L
DRUID II	1991/7-8	L
DUCK TALES	1990/6.	L
DYNASTY WARS	1990/4.	L
DYTER-07	1991/10.	T
E-MOTION	1990/2.	L
ELF	1991/10.	L
ELITE SQUAD	1990/4.	T
ELVIRA - MISTRESS OF THE DARK	1991/3.	L
EMLYN HUGHES SOCCER	1990/3.	D
EMPIRE	1990/7.	L
ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL	1991/9.	D
ESCAPE FROM COLDITZ	1991/6.	L
ESCAPE FROM THE PLANET OF R.M.	1990/2.	I
ESKIMO GAMES	1991/5.	L
EXILE	1992/1.	L
EXTREME	1991/7-8	T
EYE OF HORUS	1990/5.	L
F-15 STRIKE EAGLE II	1991/9.	L
F-16 COMBAT PILOT	SZKSZ	L
F-29 RETALIATOR (1.RESZ)	1990/2.	L
F-29 RETALIATOR (2.RESZ)	1990/3.	L
F/A-18 INTERCEPTOR	1990/3.	L
F1 GP CIRCUITS	1991/9.	D
FACE OFF HOCKEY	1991/10.	L
FAST FREDDIE' POOL & BILLIARD	1991/10.	D
FATE GATES OF DAWN	1992/1.	L
FEMME FATALE 2	1991/9.	T
FERRARI FORMULA ONE	1990/2.	L
FEUDAL LORDS	1991/5.	L
FIENDISH FREDDY'S CIRCUS	1990/3.	L
FIGHTER BOMBER	1990/1.	L
FIGHTING SOCCER	1990/3.	D
FINAL BLOW	1992/1.	D
FINAL FIGHT	1991/11.	L
FIRE AND FORGET II	1991/6.	T
FISH!	1991/4.	L
FIVE-A-SIDE	1990/2.	D
FLIGHT OF THE INTRUDER	1991/12.	L
FLIMBO'S QUEST	1990/4.	I
FLOOD	1990/5.	L
FOUR SOCCER	1990/3.	D
FOURTY FIVE	1991/9.	E
FULL CONTACT	1991/6.	T
FULL METAL PLANET	1990/6.	L
FUTURE WARS	1990/2.	L
GAUNTLET 3D	1992/1.	T
GAZZA II	1991/4.	L
GAZZA SOCCER	1990/3.	D
GEM'X	1991/7-8	L
GENGHIS KHAN	1991/2.	D
GETEWAY TO THE SAVAGE FRONTIES	1992/1.	I
GHOSTBUSTERS II	1990/3.	L

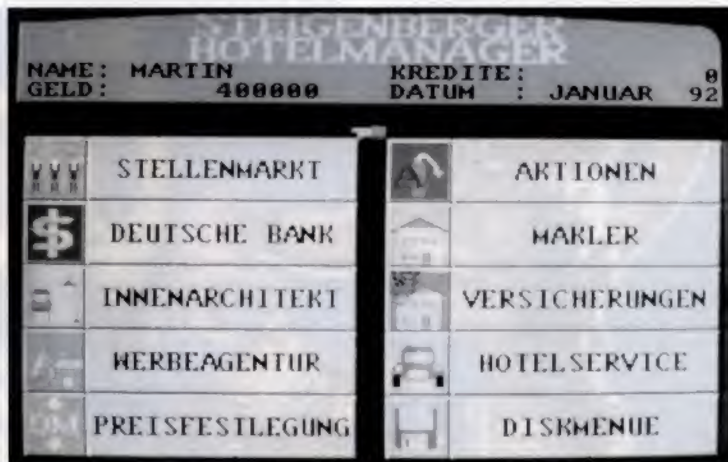
PROGRAM	MEGJELENÉS	TIPUS
GOLDEN AGE	1991/6.	[illegible]
GOLDEN AXE	1991/[illegible]	[illegible]
GOOFY'S RAILWAY EXPRESS	1991/5.	O
GORDIAN TOMB	1990/4.	L
GP TENNIS MANAGER	1991/4.	L
GRAND NATIONAL	1990/2.	L
GREAT COURTS	1991/11.	D
GREAT COURTS TENNIS	1990/2.	L
GREG NORMANN'S ULTIMATE GOLF	1990/7.	L
GUILD OF THIEVES	1991/5.	L
GUNBOAT RIVER COMBAT SIM.	1991/6.	L
HAMMERFIST	1990/2.	L
HARPOON	SZKSZ	L
HEAD OVER HEELS	1991/12.	L
HEATWAVE	1990/4.	L
HEAVY METAL	1990/7.	L
HERO QUEST	1991/7-8	L
HERO QUEST II	1991/11.	T
HILL STREET BLUES	1991/7-8	L
HISKADO	1991/10.	T
HUDSON HAWK	1992/1.	T
HUGO	1991/4.	L
HUNT FOR RED OCTOBER	1991/5.	T
HYPABALL	1990/2.	L
I PLAY 3D SOCCER	1991/7-8	L
IMMORTAL	1990/7.	L
IMPOSSAMOLE	1990/2.	L
INDIANA JONES 3 - ADVENTURE	1990/4.	L
INDIANAPOLIS 500	1991/2.	L
INTERCHANGE	1991/9.	E
INTERNATIONAL CHAMP. ATHLETICS	1991/9.	L
INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE	1991/1.	L
INTERPHASE	1990/6.	L
INVEST	1991/2.	L
IRON LORD	1990/1.	L
IVAN STEWART'S OFF ROAD RACER	1991/1.	L
IVANHOE	1990/3.	L
JAHANGIR KHAN'S SQUASH	1991/9.	D
JAI ALAI	1991/7-8	L
JAMES POND II - ROBOCOD	1992/1.	L
JAWS	1991/4.	L
JET	SZKSZ	L
JIMMY WHITE'S W. SNOOKER	1991/11.	L
JOE	1991/9.	E
JUDGE DREDD	1991/3.	L
JUMP OUT	1991/9.	E
JUMPING JACK SON	1990/2.	L
KENNEDY APPROACH	1990/6.	L
KICK OFF	1990/3.	D
KICK OFF 2	1990/4.	L
KID GLOVES	1990/4.	L
KILLED UNTIL DEATH	1991/4.	L
KILLING FIELDS	1991/9.	E
KLAX	1990/2.	L
KRYMINI	1991/9.	E
KULT	1990/7.	L
LASER SQUAD	1991/4.	L
LASER SQUAD II	1991/7-8	L
LAST BATTLE	1991/12.	T
LAST NINJA III	1991/5.	L
LAW OF THE WEST	1991/6.	L
LEGEND OF FAERGHAIL	1990/7.	L
LEMMINGS	1991/4.	L
LETHAL ZONE	1991/11.	T
LIFE AND DEATH	1991/10.	L
LOGICAL	1991/9.	E
LOGO	1990/5.	L
LOOM	1991/1.	L
LOOPZ	1991/5.	T
LORD OF THE RINGS	1991/12.	L
LORDS OF CHAOS II	1991/4.	L
LORDS OF DOOM	1991/7-8	L
LORDS OF WAR	1990/4.	I
LOST DUTCHMAN MINE	1990/1.	L
LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE	1991/5.	L
LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE 2	1992/1.	L
LUPO ALBERTO	1991/5.	T
MAD PROFESSOR MARIARTI	1990/6.	L
MANCHESTER UNITE EUROPE	1991/9.	D
MANCHESTER UNITED	1990/4.	L
MANCHESTER UNITED	1990/3.	D
MAYDAY SQUAD	1991/12.	L
MECHANICUS	1991/12.	L
MECHANICUS	1991/11.	T
MEDIEVAL LORDS	1991/10.	L
MEGA-LO-MANIA	1992/1.	L

PROGRAM	MEGJELENES	TIPUS
MERCS	1991/9.	O
METAL GEAR	1991/6.	T
METAL MUTANTS	1991/6.	T
MIAMI CHASE	1991/11.	I
MICKEY'S RUNAWAY ZOO	1991/5.	O
MICRO SOCCER	1990/3.	O
MICROPROSE GOLF	1992/1.	T
MIDNIGHT RESISTANCE	1990/5.	L
MIDWINTER	1990/3.	L
MIG-29 FULCRUM	SZKSZ	L
MIGHTY BOMB JACK	1991/5.	T
MINDBREAKER	1991/11.	E
MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS	1990/7.	L
MOON SHADOW	1990/5.	L
MOONFALL	1992/1.	L
MOVE'EM	1991/5.	T
MYTH	1990/1.	L
N.A.R.C.	1991/5.	I
NARCO POLICE	1991/3.	L
NAVY MOVES	1990/1.	L
NAVY SEALS	1991/6.	L
NEBULUS II	1991/11.	T
NEVERENDING STORY II	1991/6.	T
NIBBLY	1992/1.	E
NIGHT SHIFT	1991/5.	L
NIGHTBREED	1990/7.	L
NINJA RABBIT	1991/6.	T
NO MAN'S LAND	1991/9.	T
NOBUNAGA'S AMBITION	1991/2.	O
NORTH AND SOUTH	1991/7-8	L
OCEAN RANGER	SZKSZ	L
OIL IMPERIUM	1990/1.	L
OILMANIA	1991/7-8	I
OLI & LISA III	1990/3.	L
OMNI PLAY BASKETBALL	1990/1.	L
OOOPS UP	1991/2.	O
OPERATION STEALTH	1990/6.	L
ORBIT	1990/7.	O
OUTRUN EUROPE	1991/12.	T
P-47 THUNDERBOLT	1990/2.	I
P.P. HAMMER	1991/9.	T
PANG	1991/3.	O
PANZA KICK-BOXING	1991/1.	L
PARADROID '90	1991/3.	L
PARANOIMIA	1991/6.	T
PEGASUS	1992/1.	T
PERSIAN GULF INFERNO	1990/1.	L
PERTHARION	1991/11.	E
PHM PEGASUS	SZKSZ	L
PICK'N PILE	1991/7-8	L
PINBALL POWER	1990/2.	I
PIPE MANIA	1990/2.	L
PIT FIGHTER	1992/1.	T
PLAYBOY PICTURES	1991/7-8	T
POCKET ROCKETS	1991/6.	L
POWER AT SEA	SZKSZ	L
PREDATOR II	1991/6.	T
PREHISTORIK	1991/9.	T
PRIDE	1991/9.	E
PRINCE OF PERSIA	1990/7.	L
PRO BOXING SIMULATION	1992/1.	O
PROJECT FIRESTART	1990/5.	L
PUFFY'S SAGA	1990/6.	L
PUZZLENOID	1991/2.	O
PUZZNIC	1991/1.	L
RAILROAD TYCOON	1991/7-8	L
RBI BASEBALL 2	1991/9.	L
RED STORM RISING (SEA WOLF)	1990/5.	L
REEDEREI	1991/7-8	L
REVELATION	1990/5.	L
RICK DANGEROUS II	1990/7.	L
RINGS OF MEDUSA	1990/5.	L
RINGSIDE	1992/1.	O
RISE OF THE DRAGON	1991/11.	L
RISK	1991/7-8	L
ROADRUNNER '91	1992/1.	T
ROBIN HOOD	1991/11.	L
ROBOCOP II	1991/2.	O
ROCK'N ROLL	1991/5.	T
ROCKET RANGER	1990/6.	L
ROCKSTAR MANAGER	1990/7.	L
RODLAND	1991/11.	L
ROLLING RONNY	1991/11.	L
ROLLING RONNY	1991/7-8	T
RUBICON	1991/12.	T
RUFF 'N REDDY IN SPACE	1991/4.	L
RUGBY THE WORLD CUP	1991/12.	O
SAINT DRAGON	1991/4.	L
SARAKON	1991/3.	L
SCAPEGHOST	1991/6.	L
SCOOBY & SCRAPPY	1991/7-8	T
SCUMM	1991/2.	O
SECURITY ALERT	1990/4.	L
SENSITIVE	1991/1.	I
SERVE & VOLEY	1991/11.	O
SEX OLYMPICS	1991/9.	T
SHADOW DANCER	1991/7-8	T
SHADOW OF THE BEAST II	1991/1.	L
SHADOW SORCERER	1992/1.	L
SHADOW WARRIORS	1990/5.	L
SHANGHAI	1990/1.	I
SHOIKAN	1991/11.	E
SHUFFLE	1992/1.	E
SILENT SERVICE II	1991/11.	L
SINBAD AND THE TRONE OF FALCON	1991/9.	L
SKI OR DIE	1990/5.	L
SKULL & CROSSBONES	1991/6.	T
SLIDING SKILL	1992/1.	E
SLIGHTLY MAGIC	1991/12.	L
SLY SPY	1990/7.	L
SMASH T.V.	1992/1.	L
SNAKE MANIA	1992/1.	E
SPACE QUEST II	1990/1.	L
SPACE QUEST III	1990/2.	L
SPEEDBALL II	1991/10.	L
SPIKE THE VIKING	1991/9.	L
SQUARE OUT	1991/10.	T
STAR CONTROL	1991/6.	L
STAR RANK BOXING	1992/1.	O
STORMBALL	1991/7-8	T
STORMLORD II	1990/6.	I
STRATEGO	1991/10.	L
STREET CRED BOXING	1992/1.	O
STREET ROD	1990/4.	L
STREET ROD II	1991/9.	T
STREET SPORT SOCCER	1990/3.	O
STRIDER II	1991/1.	L
SU-SWEET	1991/10.	L
SUBBUTEO	1990/7.	L
SUMMER CAMP	1991/3.	L
SUPER CARS	1990/1.	I
SUPER CARS II	1991/6.	T
SUPER MONACO GP	1991/5.	T
SUPER OSWALD	1990/1.	I
SUPER SPACE INVADERS	1991/12.	T
SUPERKID	1991/9.	T
SUPERSTAR SOCCER	1990/3.	O
SUPREMACY	1991/1.	L
SWAP	1991/11.	E
SWIV	1991/5.	T
SWORD & GALLEONS	1991/7-8	L
SYSIPHUS	1992/1.	E
TAI-PAN	1991/2.	L
TARZAN GOES APE	1991/12.	T
TEAMSPORTS	1990/3.	O
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	1991/2.	L
TENNIS CUP	1991/11.	O
TERMINATOR II	1991/12.	L
THE CHAMP	1990/1.	L
THE COLONEL'S BEQUEST	1990/7.	L
THE CYCLES	1991/11.	L
THE KILLING CLOUD	1991/6.	L
THE LOST PATROL	1990/4.	L
THE POWER	1991/7-8	L
THE SECOND WORLD	1991/9.	T
THE SECOND WORLD	1991/10.	L
THE SIMPSONS	1991/9.	L
THE SPY WHO LOVED ME	1991/1.	I
THE TELLER	1991/7-8	I
THE UNTOUCHABLES	1990/4.	L
THE VIKING CHILD	1990/6.	L
THEIR FINEST HOUR	1990/7.	L
THOMA THE TANK ENGINE	1990/2.	I
THREE STOOGES	1991/7-8	L
THUNDER JAWS	1991/11.	T
THUNDER STRIKE	1990/5.	L
THUNDERHAWK AH-73M	1991/10.	L
TIE BREAK	1991/11.	O
TILT	1991/2.	O
TIME MACHINE	1991/3.	L
TIME SOLDIERS	1990/7.	L
TIP OFF	1992/1.	T
TIP-TRICK	1991/9.	E
TOKI	1991/7-8	T
TONY LA RUSSA BASEBALL	1991/10.	T
TOYOTA CELICA GT RALLY	1991/2.	L
TRADERS	1992/1.	T
TRANS WORLD	1991/2.	L
TUBE MADNESS	1991/9.	E
TURBOCHARGE	1991/11.	T
TURN IT II	1991/6.	T
TURRICAN	1990/4.	L
TURRICAN II	1991/5.	I
TURTLES 2 THE COIN OP	1992/1.	T
TUSKER	1990/4.	L
TV-SPORT BASKETBALL	1990/1.	L
TV-SPORT FOOTBALL	1991/12.	O
UNDER PRESSURE	1992/1.	T
UNREAL	1990/5.	L
UTOPIA	1991/12.	T
V	1991/7-8	L
VAXINE	1991/2.	L
VENDETTA	1990/3.	L
VIZ	1991/5.	L
VOLFIED	1992/1.	L
WACKY DARTS	1991/4.	I
WACKY RACES	1991/12.	T
WALL STREET	1991/5.	L
WARLORDS	1991/7-8	L
WARM UP	1991/9.	O
WARRIOR	1991/9.	I
WARZONE	1991/9.	O
WEIRD DREAMS	1990/2.	L
WHERE IN TIME IS CARMEN S.?	1990/7.	L
WILD STREETS	1990/1.	I
WILD WHEELS	1991/12.	L
WILLOW	1991/7-8	L
WIMBLEDON	1991/11.	O
WINGS	1990/7.	L
WINGS OF FURY	1990/5.	L
WIZARDRY	1991/6.	L
WOBBLER	1990/7.	O
WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER	1991/9.	O
WORLD CUP SOCCER ITALY '90	1990/3.	O
WORLD TROPHY SOCCER	1990/3.	O
WRATH OF THE DEMON	1991/3.	L
WRECKERS	1991/9.	L
XENOMORPH	1990/2.	I
Z-OUT	1991/4.	L
ZOMBIE	1990/6.	L

RÖVIDÍTÉSEK:

L	-	leírás
I	-	ismertető
O	-	összefoglaló leírás
T	-	tallózó
E	-	észbontó
SzKSz	-	szimulátor különszám
m	-	térképek

Manapság a vállalkozások korát éljük, s mi lehetne jobb vállalkozás mint egy szálloda. De mielőtt a valóságban belefognánk, próbáljuk ki, értünk-e egyáltalán ehhez a feladathoz! A játékban legfeljebb négy kezdő szállodaigazgató mérheti össze tudását, és csinálhat ragyogó karriert.



HOTEL MANAGER

A program főmenüjében a képernyőn hatalmas gombokat találunk, mindegyik mellett egy kis magyarázó ábrával. A kép felső részén baloldalt pénzünket, jobboldalt pedig a dátumot és a felvett hitelt látjuk. Az alsó gombokkal a zenét kapcsolhatjuk ki-be, megállíthatjuk a játékot, illetve a verseny állását nézhetjük meg. Most nézzük a menüpontokat az elvégzendő feladatok sorrendjében.

Makler: Első lépésként természetesen kell vásárolnunk egy szállodát. Kezdetben persze pénzünk csak egy panzióra elegendő, de ahogy gyarapodunk, mindig ebben a pontban vehetünk nagyobb és nagyobb hoteleket. Egy-egy szállodatípusnál is több épület közül válogathatunk melyek között a különbség az egy- és kétágyas szobák száma, az épület kora és állapota, valamint ára lesz. Ha a kiszemelt hotelre nincs elég pénzünk, máris menjünk a bankba hitelért. Amint egy házat megvásároltunk, a helyi lap rögtön egész oldalas beszámolót közöl az eseményről. Itt írjuk be szállodánk nevét, majd a pezsgősüveg felett nyomjuk meg a tűzgombot.

Ugyanitt, az Extras pontban szállodánkat egyből felszerelhetjük szaunával, játékteremmel és sok egyéb plussz szolgáltatással.

Deutsche Bank: Ha már minden pénzünk elfogyott – ami kezdetben gyakran megesik – nincs mit tennünk, a bankhoz kell fordulnunk. Itt a fel-le nyilakkal állítsuk be, mennyi kölcsönre lesz szükségünk, majd nyomjuk meg az OK gombot. Ekkor azt is rögtön megtudjuk, havonta mennyi kamatot kell fizetnünk. A hitel visszafizetését később ugyanitt, a kölcsönkért összeg csökkentésével intézhetjük el.

Stellen Markt: Ahhoz, hogy az üzlet beinduljon, itt az ideje, hogy felvegyünk néhány alkalmazottat (sajnos ezeknek elég sokat kell fizetnünk, úgyhogy eleinte tényleg csak néhányan lesznek). A jelentkezőket az újság hirdetési rovataiból szedhetjük össze. Találunk köztük szakácsot, szobalányt, pincért, takarítónőt, portást és detektívet. Egy embert felvenni a mellette található + jellel, elküldeni pedig a – jellel lehet. A jelek melletti szám azonnal mutatja, hány ilyen ember áll jelenleg szállodánk szolgálatában. A kép legalján pedig a havonta bérként kifizetett összeget mutatja.

Inner Architekt: Mielőtt szállodánk megnyitná kapuit, a szobákat be is kell rendeznünk. Itt mind az egy-, mind a kétágyas szobákat bebútorozhatjuk, és felszerelhetjük. Amikor a listából valamit kiválasztunk, az első tűzre beteszszük a szobába, a másodikra pedig kivesszük onnét. Eközben alul a választott tárgy árát és a szoba teljes költségét látjuk. A listában található tárgyak a következőek:

Hifi berendezés	szék
könyvállvány	bár
függöny	karosszék
lámpa	tv
asztal	heverő
szekrény	rádió
ágy	számítógép
telefon	növény
videó	íróasztal

Werbeagentur: A reklámügynökséget vállalkozásunk meghirdetésével bízhatjuk meg. Itt ki kell választanunk valamelyik reklámhordozót (tv, rádió, mozi, újságok, ...), és a + és – jelekkel meg kell adnunk a hirdetés terjedelmét is. Vigyázzunk, mert ez a megbízás nem egy hónapra szól, hanem addig, amíg ki nem kapcsoljuk.

Preisfestlegung: Ebben a pontban állíthatjuk be a szobák árát.

Aktionen: Ennek a pontnak csak akkor van értelme, ha a játékot többen játszuk. Ekkor valamelyik ellenfelünk ellen követhetünk el valamilyen „akciót", például gyújtogatást vagy lopást. Amikor kiválasztunk egyet közülük, megtudjuk mennyibe kerül és mekkora kárt tesz. Ha végül valamelyik akció megnyerte tetszésünket, már csak azt kell megadnunk, melyik vetélytársunk ellen szeretnénk bevetni.

Versicherunge: Ebben a pontban a különböző váratlan események, például valamelyik jóakarónk akciója ellen biztosíthatjuk szállodánkat. A biztosítást négyféle kárra (pl. tűz, víz) köthetjük meg és az eredményként kapott összeget havonta kell fizetnünk.

Hotel Service: Az üzlettel kapcsolatos utolsó tevékenységünk a szálloda szolgáltatásainak bővítése lesz. Ebben a pontban kell például megnyitnunk a játéktermet vagy szaunát, amit a Makler pontban vásároltunk. Ezek mellett van néhány olyan tevékenység is, amelyek nem igényelnek előzetes betést, csak itt kell kiválasztanunk őket. A szolgáltatások költségei szintén havonta terhelik pénztárcánkat.

Diskmenue: Gondolom nem meglepő, hogy itt a játék állását vehetjük lemezre vagy tölthetjük be onnan.

Ha a játékot időre játszuk, természetesen nem lesz időnk arra, hogy minden hónapban minden lehetőséget végignézzünk, ezért jól meg kell terveznünk munkánkat. Ha nincsenek ilyen korlátok, mikor mindent befejeztünk, a jobb alsó sarokban lévő gombbal zárhatjuk le a hónapot. Ekkor végignézhetjük az elmúlt időszak részletes költségvetését, majd a kapott levelekből, újságokból értesülünk a város és szállodánk egyéb ügyeiről (köztük a különböző felújítási költségekről és büntetésekről is), s máris kezdődhet a következő kör.

A játék nagyon szép és a menüpontok melletti rajzok miatt könnyen kezelhető. Érdekes, hogy kezdéskor még azt is kiválaszthatjuk, milyen zenét akarunk hallgatni menet közben.

AMIGA





Történet a mesekönyvből

A Bomico-Game legújabb játéka a Gobliiins egyszerűen telitalálat a maga nemében. A címben szereplő három „i" a három főszereplőt jelenti, aki nem más mint a három goblin: a technikus, a varázsló, és a harcos. A valódi nevük: Opus, Ignatius és Asgard. A játék irányítása pofon egyszerű, minden mozdulathoz csak a mouse szükséges, úgyhogy pár perc játék után mindenki belejöhet. A játékban minden szereplő csak a saját szakmájában jártas, tehát csak egy-egy dolgot tudnak csinálni, ezért a következőkben arra nem fogok részletesen kitérni, hogy mit kivel kell csinálni.

Alul egy csík jelzi törpéink energia állapotát, ha az elfogy természetesen vége a játéknak. Szerencsére azonban csak ott kell újra kezdeni ahol abbahagytuk. (Again-re clickelve). Van mód a játékállások töltésére pályakódok segítségével. Ezek a kódok vannak a leírásban a pályák száma mellett feltüntetve.

A történetet a programozók egy mesekönyvből vették: Egy király egy szép napon, pont ebéd közben megháborodik. (Ezt persze csak a király hívei gondolják így, mivel mi – a játékosok – a képernyő jobb felső sarkában láthatjuk a király furcsa viselkedésének valódi okát.) A királyságból mindenki azon van, hogy a királyt minél gyorsabban meggyógyítsák. Ez azonban csak egy varázsital segítségével lehetséges, amelynek receptjét csak egy nagy varázsló ismeri. Ez a varázsló azonban nagyon kapzsi, és ennek megfelelően nagy fizetséget kér a szolgálataiért. Három elválaszthatatlan, merész, de mindezek ellenére szórakoztató törpe viszont kijelenti, hogy készen áll minden lehetséges vagy lehetetlen tettet végrehajtani, hogy a gyógyító orvosságot a varázslótól megkapja. Ekkor kapcsolódunk be mi a játékba.

1. PÁLYA

A játék kezdetekor a három goblinunkat a varázsló háza előtt találjuk.

Menjünk a harcosunkkal a kőkapuhoz és üssünk a kőbe. Ennek hatására a kapu fölött lévő koponya egyik szarva leesik. Ezt vegyük fel a technikussal és fújjunk bele. Varázsoljuk át a lehullott ágat. Az ágból egy csákány lett, ezt vegyük fel. Már mehetünk is a következő pályára.

2. PÁLYA: VQVQFDE

Egy kis varázslattal növeljük meg a fán lévő almák térfogatát. Szedjük le mindet a harcossal, kivéve azt amelyik a szakadék fölött van. A technikussal pótoljuk ki a híd hiányzó részét a jobb szélső és a bal oldali ágról leszedett almával. Vegyük fel ismét a csákányt és fejtsük ki a sziklák közül a csillogó drágaköveket.

3. PÁLYA: ICIGCAA

Mutassuk meg a gyémántot az ajtó kukucskálójánál.

4. PÁLYA: ECPQPCC

Az ajtó felőli húsevő növényre szórjunk varázslatot, amitől az megnyúlik. Bal oldalon két kis sárga edény van, ezek közül vegyük fel az 1-es számút. (Pot1) Etessük meg belőle a jobb oldali növényt. Most már a megnyúlt növényen keresztül a harcosunkkal felmászhatunk az asztalra. Menjünk át a jobb oldali kis asztalra és döntsük le róla a könyvet. A könyvön keresztül másszunk fel a technikussal is és adjuk oda a varázslónak a gyémántot. Miután megbeszéltük vele a problémánkat, kinyit nekünk egy csapóajtót. Másszunk le.

5. PÁLYA: FTWKFEN

Töltés közben elolvashatjuk a lezajlott beszélgetés tartalmát: A varázsló a király egészségéért cserébe azt kéri, hogy hozzunk vissza neki néhány dolgot a mélyből: egy gombát, arachnid elixirt és a kopasz növényt.

A barlangban először is menjünk a varázslóval a gnóm előtti kikunkorodó kis karóhoz és varázsoljuk el. Az így megnyúlt karón másszunk fel a harcossal. Nyomjunk be egy jobb egyenest a szobor szeme alá. Álljunk rá a szobor nyelvére a technikussal, a varázslóval pedig menjünk vissza a koporsóhoz. Szórjunk varázslatot a koporsó tetején látható jelre, majd gyorsan meneküljünk mi is a szobor nyelvére. A harcosunkkal ismét nyomjunk be egyet a szobornak, mire a nyelv felemelkedik. Miután a gnóm elmenekült, vegyük fel a gombát.

6. PÁLYA: HQWFTFW

Másszunk fel a harcossal a pókhálón keresztül a felső szintre és húzzuk meg a bal oldali lelógó pókhálót. Vegyük fel a pisztolyt, és először a jobb szélső nagyobb pókba eresszünk bele egy golyót majd lőjünk a kisebbik, bal szélső alvó pókba. Miután a pók leszállt a párnáról, vegyük fel. Rakjuk a párnát a kezdetkor felhúzott pók alá. Ezután szórjunk varázslatot a csüngő pókra, minek hatására az elejt egy üveget. Vegyük fel az elixirt a párnáról.

7. PÁLYA: DWNDBGW

Kiérve a barlangból varázsoljuk beljebb a fa tetején látható zsákot, így most már fel tudjuk venni. Most a technikussal és a harcossal menjünk a madárijesztő mellé, a varázslóval pedig a jobb oldali felhők mellé. Vessünk el egy kevés magot, majd amikor a madarak jönnek a harcossal üssünk a madárijesztőbe. Ezek után fakasszunk esőt a jobb oldali felhőből a varázslónkkal. Miután kinőtt a halálfejes növény, vegyük fel. Rögtön meg is jelenik a varázsló és kéri azt ami neki jár. Adjuk hát oda neki.

8. PÁLYA: JCJCJHM

A varázsló szépen megköszöni azt amit érte tettünk, mivel egy varázslat akadályozta meg a kért dolgok összegyűjtésében. Mivel nagyon segítőkészek voltunk, ezért hát úgy határoz, hogy a börtönbe vet minket.

A börtönben szórjunk varázslatot a néhai rab csontjaira, mire az tovább vánszorog, azonban egy csontját hátra hagyja. Varázsoljuk át a csontot is. Egy fuvola keletkezett belőle, ezt vegyük fel, majd bűvöljük meg vele a kígyót. Másszunk fel a kígyón a harcossal és menjünk vele a bal oldali kőrakáshoz, a varázslóval pedig a kőrakás alatti kiálló deszka bal végére. Most görgessünk le egy követ a rakásból. Hopp, most már a varázsló is fönn van. Ugyanezt ismételjük meg a tchnikussal is.

9. PÁLYA: ICVGCGT

Most ismét a varázsló háza előtt vagyunk. Vegyük fel a húst, de úgy hogy a házőrzőhöz ne kerüljünk közel. Mutassuk fel ott rögtön a húst és máris mehetünk tovább.

10. PÁLYA: LQPCUJV

Adjuk be a húst a legközelebbi odúba, majd vegyük fel a szélzsákot. Varázsoljuk el a lobogó leveleket, majd menjünk az így megnyúlt ág végére. Harcosunkkal húzzuk meg az ág lelógó végét. Miután felértünk a mágusunkkal, varázsoljuk kijjebb a fa másik végében lévő parafát. Juttassuk fel a technikusunkat is az előbbi módon és vegyük fel a dugót, majd tömítsük el vele a jobb felső odút. Vegyük fel ismét a szélzsákot. Most harcosunkkal kotorásszunk abban az odúban ahonnan a madár kinézeget. Ennek hatására egy idő után felülről kiröppen egy madár, amire csapjunk le a szélzsákkal.



11. PÁLYA: HNWVGKB

Közelítsük meg a kutyát a képernyő bal széle felől és eresszük el neki a madarat. Ugyanígy közelítsük meg a varázslóval is és varázsoljuk el a kutyát. Most már megszabadultunk a házőrzőtől, lökjük hát be a kiskaput a harcossal.

12. PÁLYA: FTQKULE

A varázsló egyik szobájában találjuk magunkat. Vegyük fel a tollat és csiklandozzuk meg vele a csontváz talpát. A röhögéstől egy kulcs pottyan ki a koponyájából, ezt azonban még nem tudjuk felvenni. Vegyük fel az asztalról a jobb szélen levő kis játékot. (Cup and ball) Adjuk oda a csontváznak. Így most már ő is el van, tehát felvehetjük a kulcsot és nyissuk ki vele a lógó ketrecet. Ekkor egy légy repül be az ablakon. Varázsoljuk át a tollat légycsapóvá, és üssük agyon vele a legyet. A legyet szintén varázsoljuk el, majd az így keletkezett dárdát hajítsuk a varázsló képmásába. Ekkor kinyílik a kisszekrény és kiesik belőle a királyról formázott bűvös bábú, amit természetesen magunkhoz kell venni. Vegyük fel a csontváz melletti elixirt és már mehetünk is tovább.

13. PÁLYA: DCPLQMH

A bábu segítségével a gonosz varázsló jól elbánt a királlyal, úgyhogy a fogoly szerint akit kiszabadítottunk csak SHADWIN a bölcs tud segíteni.

Azonban utunk során ismét a varázslóba botlunk. Varázsoljuk el a fa kilógó gyökerét. Egy madárcsalogató sípot találunk alatta. Használjuk a tojásoknál. Miután a tojás némileg kikelt, a harcossal törjük össze jobban a héját. Varázsoljunk neki nagyobb szárnyakat. Miután átjutottunk a túloldalra, varázsoljuk beljebb a dudát. Vegyük fel az elixirt és igyunk belőle a korlát előtt. Így most már át tudunk menni a varázsló előtt láthatatlanul. Vegyük fel a répát és tegyük a jobb szélső lyuk elé, amitől a pocok sűrűn szaglászik arrafelé. Menjünk a harcossal is a kőfalhoz, majd szórjunk varázslatot a pocokra. A látványtól a varázslónak tátva marad szeme, szája s ezalatt iszkoljunk át a harcossal is a túloldalra.

14. PÁLYA: EWDGPNL

Varázsoljuk át a lapos követ, amiből egy létra alakul ki. Vegyük fel a botot, mászunk fel a kőre, és illesszük a botot

a kő jobb oldalán lévő lyukba. Vegyük fel a kannát és öntözzük meg vele a répákat. Most varázsoljuk el balról az első és az ötödik répát, valamint ha energiára van szükségünk akkor a hatodikat is, de csak egyszer. Mossunk be egyet a répa orrába a harcossal, majd vegyük fel a leeső kulcsot és illesszük bele a másik répán található zárba. Menjünk le a lejáraton.

15. PÁLYA: TCNGTOV

SHADWIN a bölcs otthonába érkeztünk. Vegyük fel a gyufát a jobb szélről, és gyújtsunk tüzet a bogrács alatt. A harcossal gurítsunk ki egy ágyúgolyót a rakásból, majd fordítsuk el vele az ágyút. Vegyük fel a golyót és töltsük az ágyúba. Mielőtt tüzelnénk ismét fordítsuk felfelé az ágyú csövét. Vegyük fel a gyufát és gyújtsuk meg az ágyú kanócát. A leeső répát vegyük fel és most ezzel töltsük meg meg az ágyút. Azonban most úgy állítsuk a csövet, hogy lefelé nézzen. Ismét tüzeljünk. A répa pont a bográcsban köt ki és kellemes illatokat kezd árasztani, amitől a bölcs ébredezni kezd, viszont sajnos beszélni nem tudunk vele mivel nagyot hall. Ismét lőjünk ki a plafonból egy répát, most azonban a varázslóval vegyük kezelésbe azt. A répából nyert hallócsövet vegyük fel és tájékoztassuk SHADWIN-t, hogy mi járatban vagyunk nála. A bölcs odaadja varázsgongjának az ütőjét amelyet természetesen a gonggal kell használni. Ennek hatására egy inga jelenik meg felül, amit vegyünk fel.

16. PÁLYA: TVCQRPM

Csak a Vidámság Szobrának, meghaladva GEMELLOR a sárkány tüzét, van akkora energiája amely megszabadítja a királyt a varázslat rabsága alól – tudhatjuk meg.

Vegyük fel a kavicsot és tegyük az X-el jelölt helyre. Szórjunk rá varázslatot kétszer. Menjünk fel és változtassuk át a legkisebb pálmafát csákánnyá, amelyet üssünk le a harcossal. Kb. a képernyő közepén lógassuk le az ingát amely ekkor élesen kitér, tehát itt kell megkezdeni az ásást a csákány segítségével. Kellően szélesítsük ki a lyukat, és menjünk le.

17. PÁLYA: IQDNKQO

Leérve a harcosunkkal üssünk ki egy tuskót a rakásból. Vegyük fel és ingereljük vele a csapdát, mire az összezárul. Tegyük le a tuskót. Varázsoljuk kijjebb a lent látható zsákot. Ne sokat időzzünk a lépcső legfelső fokán. Vegyük fel a zsákot, majd ismét ne sokat időzzünk ott. Változtassuk át a tuskót. Vegyük fel az így nyert dezodort és tegyük a farakás mellé. Vegyük fel a zsákot és szórjunk belőle magot a legfelső szintre. Nem tudom pontosan miért, de ekkor egy láb ugrál elő. Vegyük fel a dezodort és amikor a láb a képernyő bal széléhez ért, fújjuk be vele. A lábat úgy tűnik csak a szag tartotta életben, mivel ezután semmi életjelet nem ad magáról. Vegyük fel a lábat, és etessük meg vele a hidat. Azonban nyersen nem ízlik neki, tehát süssük meg a sárkány tüzénél vagyis rakjuk le a lábat oda, ahonnan a zsákot felvettük, majd várjuk meg amíg készre sül. Így elkészítve már annyira ízlik a hídnak, hogy hajlandó is átengedni minket. Vegyük fel a tőrt és gyújtsuk meg a sárkány tüzénél.

18. PÁLYA: KKKPURE

Ismét a szobornál állunk. A tőrrel gyújtsuk meg a szobor mellén lévő gömböt. Menjünk fel a szobor jobb kezére, ott hősünk automatikusan lerakja a bábut. Menjünk le és várjuk meg amíg a bábu elporlad. Vegyük fel a bábuból kieső kulcsot és illesszük a szobor bal fülébe. Most pedig sorban vigyük a goblinjainkat a szobor jobb kezére ahonnan elteleportálódnak.

19. PÁLYA: NGOGKSP

Amióta a király visszanyerte az érzékeit, a három törpe követke SHADWIN tanácsait elindult, hogy megkeresse a Legfőbb Fegyvert.

Így jutunk egy kastély elé. Üssünk le a banánfűzérből egy banánt a harcossal. Vegyük fel, és mulattassuk vele a mogorva irogató embert a kisebbik asztalra állva. Ugyanezt tegyük a szappannal és a bohócorral is. Ezek hatására megjön az ember jókedve is, és ezért nekünk ajándékozza boszorkányságokat tartalmazó könyvét. Az mondjuk elég meglepő, hogy a könyv olvasásakor a goblinok szintén elég jó kedvre derülnek. Nyissuk ki a varázsló segítségével a vasrácsos kaput.

20. PÁLYA: NNGWTTO

Utunkat most egy óriás állja el. A katona szobrától jobbra, lefele valami kilóg a földből, amire szórjunk varázslatot. Egy kar nő ki a földből, amelyet kapcsoljunk át a harcossal. A katona pajzsából egy létra ereszkedik le, másszunk fel a varázslóval és húzzuk ki az óriás füléből a dugót a mágia segítségével. Most olvassunk fel az óriás fülébe a boszorkányságokból. Ettől neki is megjön a jókedve és már nem is állja el az utat. Vegyük fel a túloldalon található tálat és rakjuk az óriás bal szeme alá. Most ismét olvassunk fel az óriásnak. A nevetéstől még a könnye is kicsordul, és megtölti vele a tálunkat. Ezután menjünk oda ahol erre a szintre megérkeztünk pontosabban balra a kis toronyba. Itt vegyük fel a csalit. Rakjuk a csalit a túloldalra oda ahonnan a tálat felszedtük. Erre kimerészkedik az ott lakó rém, és már csak az maradt hátra, hogy leöntsük a könnyel. A szerencsétlenül járt rémből csak egy csúzli maradt, amit vegyünk fel.

21. PÁLYA: LGWFGUS

Visszaérkeztünk a kastély elé. Lőjük le a banánfüzért, minek következtében hozzáférhetünk a kapcsolóhoz. Váltsuk át a kapcsolót a harcossal. Ezzel egy cethalat engedtünk ki, amelynek hátán fogjuk utunkat folytatni. Vigyük hát rá mindhárom goblinunkat.

22. PÁLYA: TQNGFVC

A cethal hátán föld alatti barlangba jutunk, ahol a varázsló próbálja megmérgezni a föld belsejét.

Varázsoljunk létrát a madárcsontváz jobb lába melletti kőből. Másszunk fel a technikussal és lőjük le a bal oldali kötelet. A kötelet természetesen fel kell venni és hurkoljuk a csontváz jobb szárnyán lévő karomra. Vegyük fel a zsákot és tegyük a csontváz farka alá a földre. Vegyük fel a csúzlit és célozzuk meg a varázsló hátsó felét. A tréfát persze nem veszi jó néven és miután undorító madárrá változott elrabolja technikusunkat. Szabadítsuk ki a varázsló segítségével. Hanem most a varázsló került a karmai közé. A varázslót kiszabadíthatjuk a harcos segítségével, ha a kötélen keresztül közelítjük meg és ütjük meg a kétéltűvé változott varázslót. Így viszont pókká változott harcosunkat hálózza be. Ekkor álljunk a technikussal a zsák mellé, a pókra pedig szórjunk varázslatot. Miután a kisebb pókokká változott varázsló beleesett a zsákba, gyorsan vegyük fel a zsákot, mielőtt kimászna belőle. Most már nincs is más hátra csak az, hogy megmutassuk a többieknek is a teli zsákot amint benne mocorog a póruljárt varázsló.

Végül megnézhetjük amint a goblinjaink diadalmasan megérkeznek a városukba.

Hát ennyi lett volna a Gobliiins. A játék hanghatásai ugyan még hagynak maguk után némi kívánnivalót, viszont ezt bőven ellensúlyozza a sok szépen megrajzolt színes háttér, a rengeteg animáció és a sok humoros jelenet. Összegezve tehát: a Gobliiins egy csúcs játék.



AMIGA

Ára: 98,– Ft

Legolcsóbban Bécsben az OPI–tól!



Lemezek	5.25" DS/DD	310 ATS/100 db
	5.25" DS/HD	570 ATS/100 db
	3.50" DS/DD	520 ATS/100 db
	3.50" DS/HD	1140 ATS/100 db
lemeztartó doboz		125 ATS

AMIGA 500 bővítővel	5490 ATS
AMIGA 2000	8900 ATS

Külső meghajtók:

5.25" Floppy	1908 ATS
3.50" Floppy	1241 ATS

Amiga Action Replay	1408 ATS
Amiga AT KÁRTYA	3325 ATS
Amiga 2000 bővítő	2500 ATS
Philips Color Monitor	3700 ATS

AT-286 SET	12491 ATS
AT-386 SET	23325 ATS
AT-386 SX	16658 ATS

1.000,– ATS feletti vásárlás esetén az árak nettóban értendők.

Commodore 64	1908 ATS
Commodore 1541-II	2075 ATS

NINTENDÓ játék, televíziók, videók, magnók nagyon olcsón kaphatók nálunk!
Amiga vásárlásakor ajándékba 10 lemezt kap!

Ezek az áruk megrendelhetők
a LÉDIG Kereskedelmi Bt-től Kalocsa, Szent István út 75.
Telefon: 06-(64) 61-930
Érdeklődni: Nagy Tamás üzletvezetőnél • A meghibásodott gépeket szervizeljük

OPI

Elektrogeräte- und Computer-Handelsgesellschaft m.b.H.
1020 Wien, Taborstraße 25
Tel. (43) 222/214 46 82 Fax. (43) 222/214 67 71

*

Nyitva: naponta 9–18 óráig
szombaton 9–18 óráig